
ИГРО МАНИЯ
№12(39) 2000
журнал для настоящих геймеров
Руководства и прохождения
Red Alert 2
Escape from Monkey Island
"Противостояние III"
Zeus: Master of Olympus
Metal Gear Solid
Blair Witch Project: Volume 2
Starship Troopers
(в номере и на компакте)
игровой CD-ROM "Мании"
650 Mb inside
Quake III: Arena
своими руками
Новогодние конкурсы, викторина и анкета – с призами!
ИМПЕРИЯ из–под пера
Age of Empires 2: The Conquerors Map Editor
С НОВЫМ годом!
Бонус! Мегаруководство "Как стать отцом в Counter-Strike"
Firewall
огонь, иди со мной
Rulezz & Suxx
В разработке: WarCraft III, Magic & Mayhem: The Art of Magic, Neverwinter Nights, Ballistics, Epilogue, Hitman и другие
Вердикт: Железная Стратегия, Проклятые Земли, История войн: Наполеон, Не Зная Страха (In Cold Blood), Лувр, Sacrifice, MechWarrior IV, Escape from Monkey Island, Airfix Dogfighter, Starship Troopers, 4x4 Evolution, Delta Force: Land Warrior, FIFA 2001 и не только
ЖИЗНЬ НА ОСТРИЕ ИГРЫ
ЭВОЛЮЦИЯ НАСМАРКУ
Окончание Monstrum Magnum (плюс - полностью на CD!) ❄ Карманные компьютеры ❄ Нестандартные карты для Counter-Strike ❄ 12 правил для начинающего игрока в MUD ❄ Трекеры — с музыкой по жизни ❄ Учимся работать с видео ❄ Offline-браузеры ❄ Редактор Zeus ❄ MTG: Колоды нового Типа ❄ ...и с Новым Годом всех вас!!!
ISSN 1560-2583
9 771560 258002



ВНИМАНИЕ, ПОДПИСКА!

Подписаться на журнал «Игромания» можно в любом отделении связи России и СНГ по Объединенному каталогу ГКРФ по телекоммуникациям «Почта России». Подписка 2000.а

Подписной индекс **38900** для «Игромании» без CD и **29166** — с диском.

От редакции

Приветствую! Сначала расскажу вам о совершенно анекдотической ситуации, приключившейся с нами в ходе создания этого номера. Можно даже сказать — предновогодней. Обычно ведь журнал готовится каким образом? Постоянно ведется план с четким указанием, какие материалы на какой страничный объем пишутся. До сих пор все шло прекрасным образом, никаких сложностей не возникало... А на декабрьском номере, который вы сейчас держите в руках, программка по имени Excel дала очень милый сбой, по одной ей ведомым причинам не возжелав подсчитывать страницы в блоке "Rulezz&Suxx"... До сдачи номера — всего несколько дней. Получается лишь 145 страницы вместо 160-и, несмотря на то, что написано вроде уже совершенно бешеное количество материалов. Вся редакция, сбиваясь с ног, лихорадочно пишет, редактирует и верстает (то бишь превращает тексты и картинки в финальный страничный дизайн), находит все новые и новые материалы... В конце концов, когда объем номера титаническими усилиями оказывается-таки доведен до 156 страниц, я вдруг замечаю, что у меня в плане... гм... наблюдается некоторое несоответствие. Сначала долго не могу понять, в чем дело. Потом начинаю с калькулятором (лошади всегда были и останутся надежнее автомобилей) перепросчитывать числовые величины, прописанные в Excel. И в некий чудовищный момент обнаруживаю, что, оказывается, мы стахановскими темпами перевыполнили программу партии и номер у нас уже выходит на 188 страниц, причем ожидается приход еще целой серии спешно подготовленных к печати материалов... Реакция: сначала шоковая, потом гомерическая. Сообщаю остальным. По редакции прокатывается волна ступора, переходящего в остолбенение, вскорости сменяемого хохотом. Когда приходим в себя, понимаем, что надо спешно ужимать номер до положенных 160 страниц. А он уже вольготно расположился на своих почти-двухстах и не изъявляет ни малейшего желания куда-либо ужиматься. Как крайняя мера, звоним в типографию — дескать, можно там напечатать, в виде исключения, побольше страничек, гм, чем обычно, гм? Отвечают, что они, гм, конечно, гм, ничего против не имеют, гм, только у них печатные станки, гм, больше чем 160 не вытянут, гм, так что, гм...

Итог. Во-первых, мы передислоцировали значительную часть "CD-Мании" на компакт-диск, оставив в номере общий обзор и, конечно же, имеющую самостоятельное значение "Игровую Зону". Во-вторых, перекинули на все тот же компакт некоторые технические блоки информации — например, инструкцию по применению Magic Trainer Creator. В-третьих, окончательно озадачились фактом, что совершенно нереально вместить в номер рецензии на все выходящие за месяц игры. И как только этот самый факт окончательно проинсталлировался в нашем бушующем ступорно-остолбенело-гомерическом сознании, тут же оформилась идея, как это можно преодолеть. В следующем номере, видимо, и преодолеем. Или мы его, или оно нас. В-четвертых, нехватка места породила решимость публиковать некоторые конкурсы на самом компакт-диске, и пример первого подобного конкурса, названного "Скринтурс", вы можете лицезреть. И было еще в-пятых, в-шестых и в-сто-шестидесятых. Резюме: вот так происходят великие свершения. Или иначе: все дерьмовое всегда случается к лучшему.

Об остальном. Этим номером, аккурат перед Новым Годом, мы заканчиваем публикацию гигантского "Monstrum Magnum" и одновременно ставим его в полном объеме на компакт-диск. Теперь у вас под рукой всегда (если компакт не посеете) будет удобная монстрячья энциклопедия.

"Территория разлома" впервые представлена именно в той форме, как она нам видится: серия статей разной направленности, от практических руководств и обзоров до аналитики. Оцените.

В "МатрицеПлюс" — сразу три редактора и, видимо, в ближайшие номера намечается изобилие. "КОДекс", увы, получился не слишком удачным: если среди стандартных кодов все более чем нормально, то "Шестнадцатиричные коды" и "Игровые ресурсы" на сей раз в дауне; это временно — ждите притока свежераспотрошенных игр на следующем номере. Вообще же, звезды говорят, что в январе мы стартуем давно обещанную рубрику "Самопал". Но не будем на все сто баллов верить изменчивым звездам и доживем до через-месяц.

Последнее, что хотелось отметить: обратите внимание на "Анкету". Мы подготовили ряд вопросов, которые вам (надеемся) покажутся интересными, а ваши ответы на них помогут нам в наступающем 2001 году вывести журнал на новые уровни развития и качества.

С Новым Годом. Пусть наступающий Ноль-Ноль-Первый всегда улыбается вам удачей.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru



ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Игромания-М»

Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*

Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*

Зам. главного редактора
Алексей Агафонов *(archer@igromania.ru)*

Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Андрей Шаповалов *(termit@igromania.ru)*

Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

Дизайн и верстка
Виктор Кайков *(victor@igromania.ru)*
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Владимир Крутов *(mcmur@igromania.ru)*

Серийный художник
Андрей Казанджий

Web-программист и редактор компакт-диска
Денис Валеев *(webmaster@igromania.ru)*

Вспомогательный состав
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
C.S.M. *(csm@igromania.ru)*

Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*

Альтер-эго редакции
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев
Алексей Подгорецкий

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(donja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Наталья Козлова

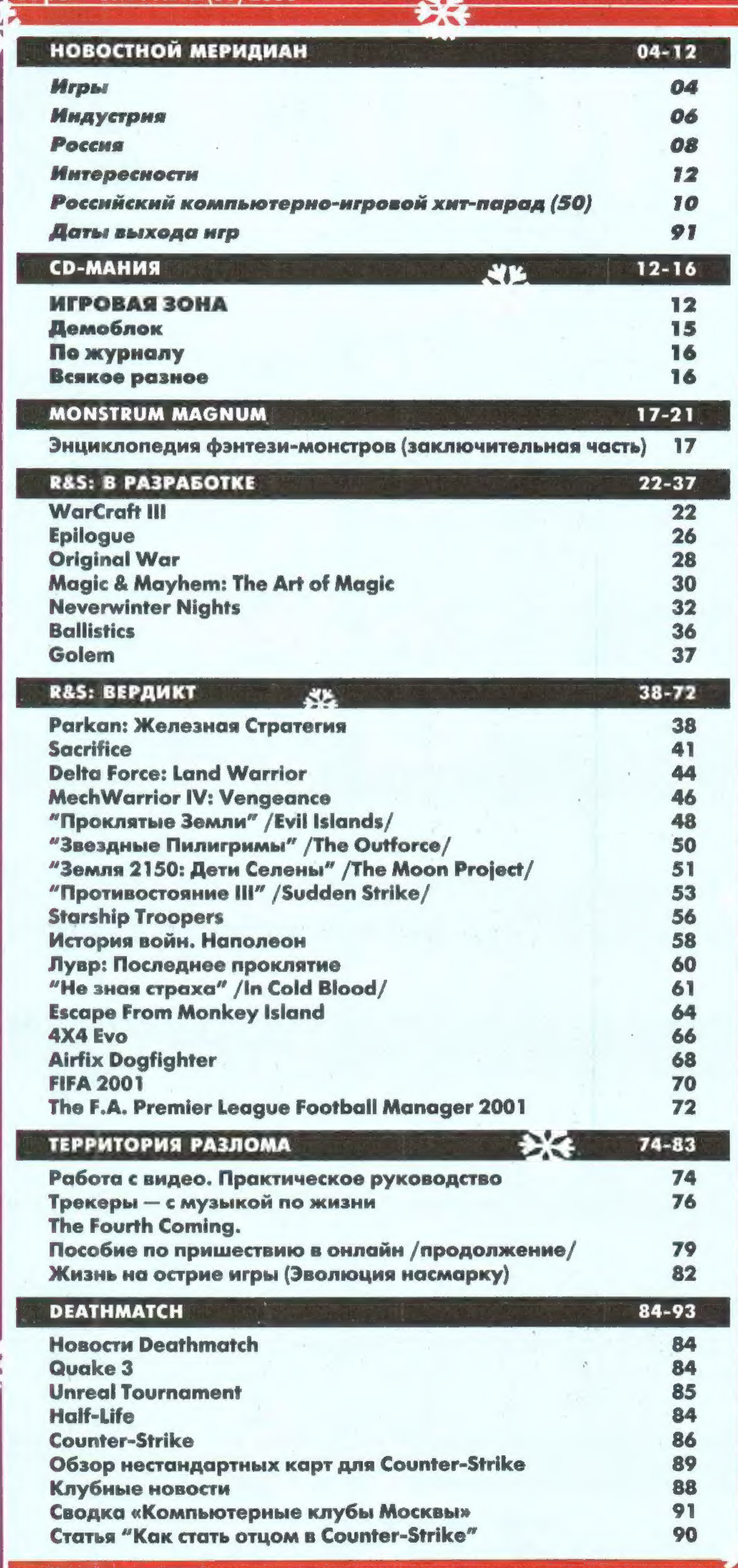
ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Антивирусная поддержка предоставлено ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 26 сентября 1997г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1».
Заказ № 3107
Тираж 31500.



АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ



РЕКЛАМА В НОМЕРЕ












Авторы декабрьского "Новостного Меридиана": At0M (atom@igromania.ru), Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru), Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)

I. Игры

Star Wars: Episode 1 Obi-Wan не будет

LucasArts решила прекратить работы над PC-версией очередной игрушки по вселенной "Звездных войн". Говорят, современные технологии еще не доросли до необходимого им уровня. На данный момент планируется переделать игрушку для современных консолей, а судьба компьютерной версии окончательно решится в следующем году. Тем временем злопыхатели утверждают, что LucasArts, последнее время сильно сдавшая позиции по качеству выпускаемых игр, ощутила пароксизмы совести и решила не выпускать на рынок очередную дешевку. Тоже вариант.



Значится, технологии не доросли? Гм. Вообще-то, в Quake 3 графика покруче будет... раза в четыре...

Редактор для Red Alert 2

Выпущена в свет новая версия редактора **FinalSun**, научившегося работать с картами для **Red Alert 2**. Скачать сие чудо можно с сайта ***http://finalsun.wagnerma.de*** либо позаимствовать с компакта "Мании". Что ж, ждите нескончаемого потока "самопальных" карт и модификаций, которыми скоро будет заполнен весь И-нет. И наш компакт-диск, надо думать.

Читеры в Unreal Tournament

Чем большее распространение получают онлайновые побоища, тем активнее становятся товарищи, желающие легких побед над соперниками. Многочисленные взломы Battle.Net, "читерские" драйверы для видеокарт от Asus (с возможностями подсветки и обзора сквозь стены), и вот, наконец, **многопользовательский хак для UT**. Эта программа, созданная неизвестным программистом, перехватывала связь между игроком и сервером и посылала ложную информацию о "лишних" фрагах. Разработчики игр, мягко говоря, не в восторге от подобных шуток, о чем и высказался **Алекс Редман**, глава компании **Zen Tao Interactive**. Он публично пообещал найти автора проги-обманщика и как следует — цитато — "надрать ему задницу".

Ролевик в мире "Уличных бойцов"

По последним сообщениям от **Capcom**, компания сейчас трудится над новым шедевром под кодовым названием **Street Fighter RPG**, выходящем в конце 2001 года на большинстве игровых платформ. Игра будет представлять смесь из рукопашных схваток, приключения и длинной романтической истории в лучших традициях аниме.

Серьезный Сэм обрастает деталями

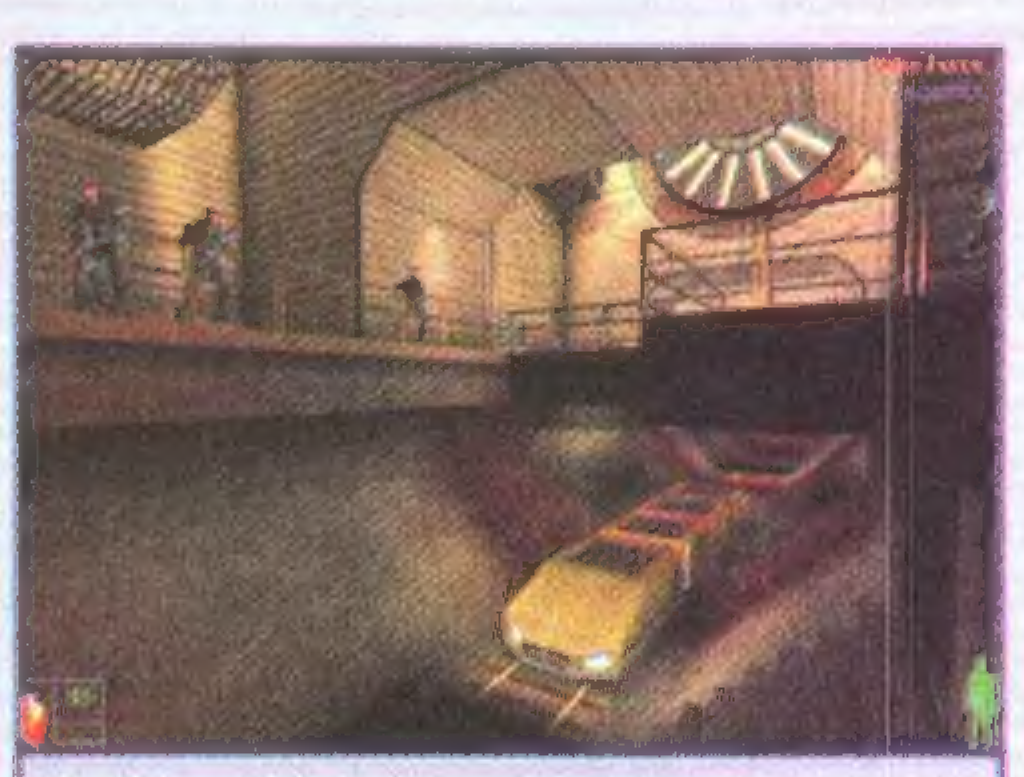
Разработчики из **Croteam**, занятые работами над многообещающим шутером **Serious Sam**, поведали миру ряд деталей о своем детище, выходящем следующей весной. В качестве API будет использоваться **Open GL**, позволяющий движку шустро оперировать тысячами полигонов в закрытых и открытых пространствах и поддерживать мультитекстурирование, порталы (!), отражения, реалистичное освещение и ряд других новомодных "вкусностей". Вместе с игрой будет поставляться полный комплект для разработки собственных карт, моделей и прочего (ждите материала в "Матрице*Плюс*"). Мультиплеер, помимо стандартных сети/Интернет/модема, обещает поддержку (!) **Split Screen** (разделение экрана). То есть теперь для игры "вмногером" не обязательно иметь сетку, достаточно одного более-менее современного компа с большим монитором и двух геймеров. Главное же, что есть в игре, — это мясо, мясо и еще раз мясо. На каждом уровне вас поджидает около 1000 врагов (до 50 на одном экране). Сдается, такой мясорубки не было со времен старого доброго DOOM, что крайне любопытно смотрится на фоне "интеллектуальных" конкурентов, хвастающих элементами стратегий, РПГ и даже квестов.



Нам обещают много крови, но кто знает, что мы получим...

Mod'ы за деньги

Похоже, создание модификаций популярных экшенов из сугубо народного творчества превращается в ответвление игрового бизнеса. Вслед за **Counter-Strike**, ставшего коммерческим продуктом сразу после завершения бета-тестинга, разработчики **Strike Force** (мод для **Unreal Tournament**, безуспешно конкурирующий с C-S) объявили о "коммерциализации" своего детища. Такими темпами скоро и за патчи платить придется...



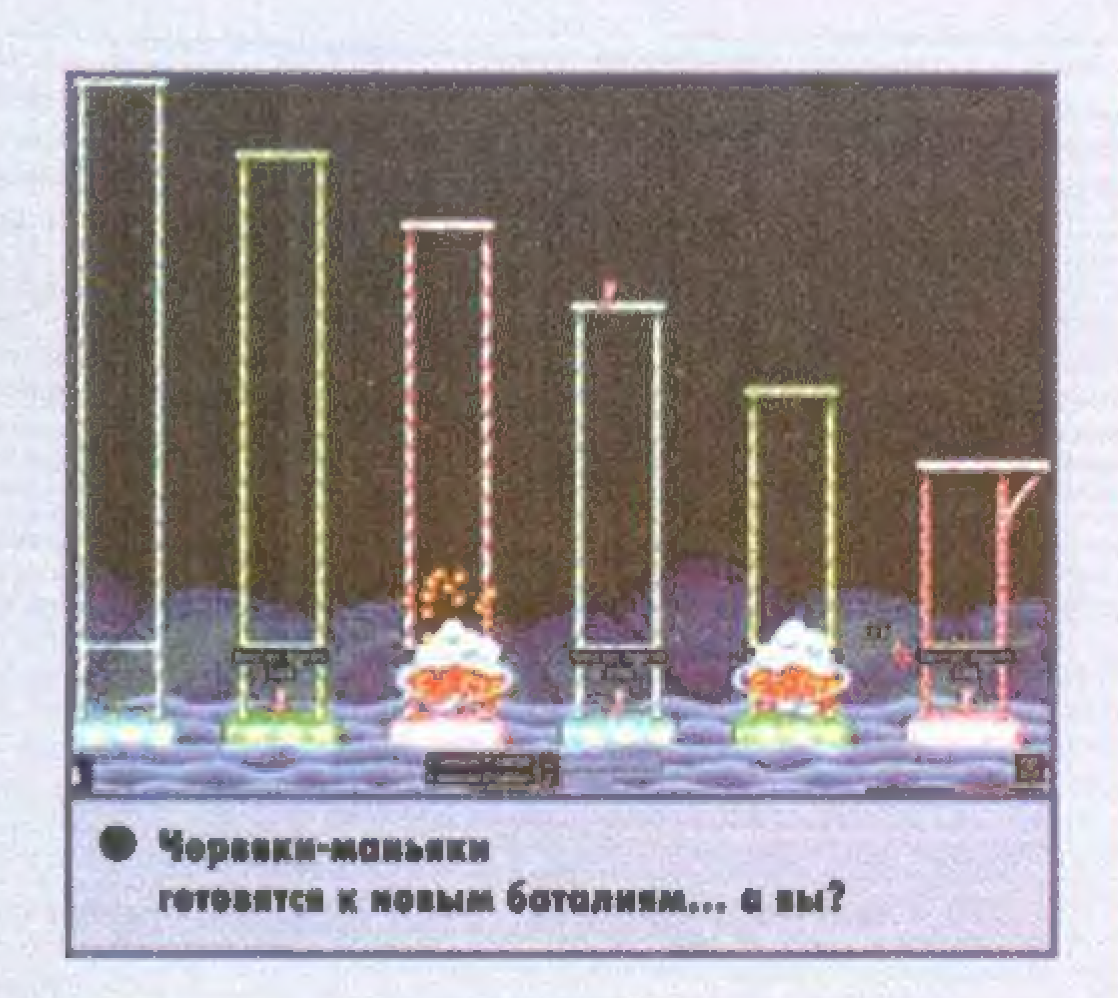
Strike Force: идущий следом всегда будет только вторым.

Стратегия от G.O.D.

Означенная компания анонсировала стратегию **Stronghold**, разрабатываемую британцами из **FireFly Studios** и представляющую собой смесь Caesar III и Age of Empires; действие Stronghold развернется в средневековой Англии. Предварительный вердикт: ждем. Возможно, хит.

Новые приключения червяков

Несмотря на заверения **Team 17** о том, что **Worms: Armageddon** станет последней серией "плоских" червяков, была анонсирована следующая часть под названием **Worms: World Party**. Ничего по-настоящему оригинального нас не ожидает, разве что несколько новых режимов да улучшенная поддержка игры через Интернет. Впрочем, мно-



Червяки-маньяки готовятся к новым баталиям... а вы?

гочисленным фанатам изменения не особо нужны — каждая невиданная ранее "фишка" и так воспримется как "новое слово в науке убивать". Выход новых Worms состоится со дня на день, так что будьте во всеоружии — нас ждут веселые побоища!

Героические герои

Нет, прохождения **третьего** и **четвертого** **Heroes Chronicles**, которые продолжают и углубляют несчастный **Heroes of Might and Magic III**, мы писать в журнал не станем. Разработанные победоносной и несгибаемой компанией **New World Computing**, новые серии **Masters of the Elements** and **Clash of the Dragons** продаются за рубежом по цене низкобюджетных проектов, что в полной мере характеризует их суть и идейное содержание.

Red Alert 2: продано 1 млн. копий

Это вся новость.

Для Sudden Strike

CDV Software облагодетельствовала мир сообщением, что для **Sudden Strike** (который "**Противостояние III**") будет выпущен **Expansion Pack**, содержащий набор всякого разного дополнительного, включая новые юниты и орудия. Ожидается в феврале.



И повелел им Господь плодиться и размножаться, и преорали они "Ясно!", и взялись за адд-он...

СРОЧНО В НОМЕР

Крис Робертс покидает Digital Anvil

Информация пришла в последний момент и еще не получила точного подтверждения, так что, возможно, убиваться рано, но... гениальный **Крис Робертс**, имя которого является синонимом слов **Wing Commander I-IV**, после ухода из Origin основавший компанию **Digital Anvil** с намерением продолжить трудовую деятельность во благо космосимуляторного фронта (и не только), оттуда уволен. Предположительно, Робертса выперли хозяева из **Microsoft**, нынешнего издателя всех проектов Digital Anvil.



Кадр из демо-версии Freelancer.

Вообще, последнее время дела Digital Anvil шли как-то странно: вроде и **Starlancer** неплохо идет, и демка **Freelancer** впечатляет, однако внезапно Microsoft забивает на ее грядущую реалтаймовую стратегию **Conquest: Frontier Wars** и рекомендует искать для нее нового издателя... Надо думать, что-то прогнило в Датском королевстве. Надо полагать, что, по мнению Microsoft, этим самым "прогнившим" был Крис Робертс?..

Исходники Hexen 2...

...выложены для свободного скачивания. Последний раз эта радость компилировалось под Visual C v5.x (на Visual C++ v6.x будут сложности).



Кому надо, качать здесь (2,9Мб):
www.fileplanet.com/index.asp?file=51987

Dreamcast на PC

Компания **Sega**, ничтоже сумняшеся, разрабатывает некую фиговину, которая позволит компьютерщикам у себя на компах гонять игры с Dreamcast.

Вероятно, в конце года закинут ее в продажу. Если это произойдет — ждите нашего репортажа.

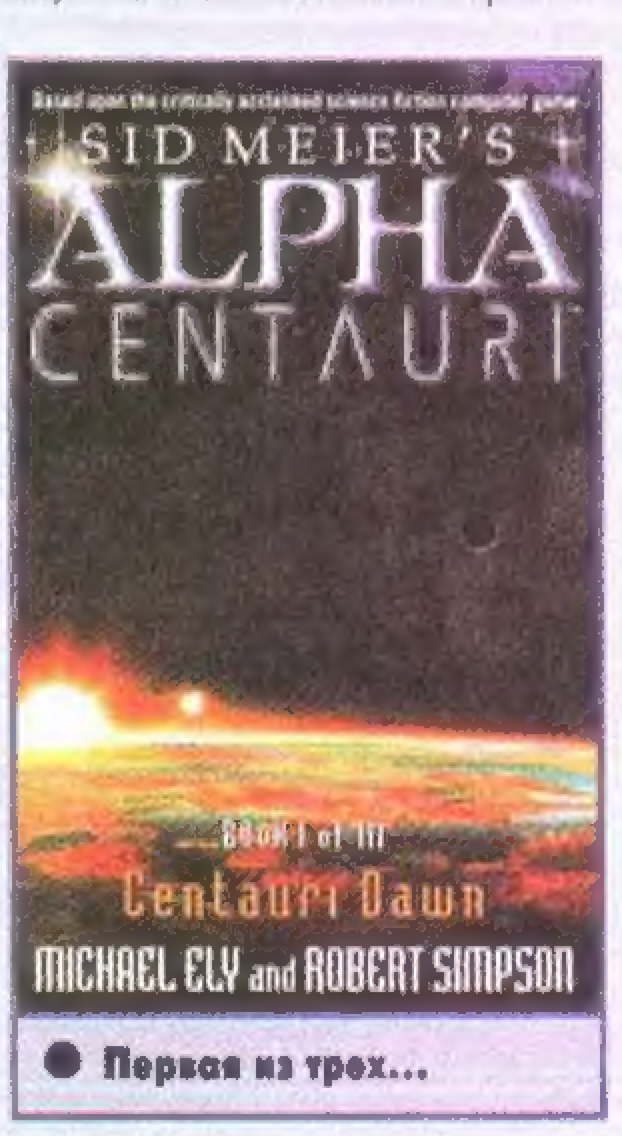
Авиасим от DiD

Издатель — **Rage**. Разработчик — **Digital Integration Design (DiD)**. Игра — симулятор железной птички Eurofighter Typhoon, на имитирование которого наконец-то получена лицензия. Сам по себе Eurofighter Typhoon является боевым самолетом, создание которого ведется совместными усилиями Испании, Германии, Италии и Великобритании; самолет поступит в производство в начале 2002 года и призван стать одним из наиболее серьезных воздушных "монстров" современности.

Что характерно, компьютерная игра **Eurofighter Typhoon** появится в продаже уже весной. Это ж надо уметь с таким опережением работать...

Книжка по Alpha Centauri

Firaxis сообщили, что по мотивам стратегии **Alpha Centauri** вышел роман "**Centauri Dawn**", первый в трилогии. Авторы: Мишель Элай и Роберт Симпсон.



Первая из трех...

Повествуется о построении цивилизации на Хироне, первом колонизированном мире в система Альфа Центавры. Н-да. Ладно, если хорошо написали, то в России это рано или поздно переведут и издадут... тогда и мы почитаем...

Earth and Beyond

"На земле и черт знает где" — примерно так можно перевести название новой ролевой игры, разрабатываемой на трудовых площадках и прочих каменоломнях реальностратегической компании **Westwood.** Об игре неизвестно практически ничего, кроме того, что где-то в декабре Westwood должны расколоться и скормить прессе первые крохи информации о своем будущем несомненном шедевральном шедевре. Который, правда, имеет шансы оказаться чисто онлайновым и платным, что для нас с вами равносильно глубокому разочарованию. Впрочем, если там опять будут харвестеры и тиберий, то это даже не так обидно...

Max Payne: умри, воскресни

Стало известно, что один из величайших долгостроев нашего времени экшен **Max Payne**, разрабатываемый **3D Realms** и издаваемый **G.O.D.**, закрыт. Причина: доконал. На следующий день И-нет взорвался протестующими воплями представителей G.O.D., верещавших, что он живее всех живых. Даже вице-президент компании **Майк Вилсон** высказался. А именно: *"Это НЕПРАВДА. Христом клянусь"*. В общем, все супер, делают дальше. Разгильдяи...



Max Payne, если все-таки появится, запросто может стать одним из величайших 3D Action современности.

II. Индустрия

Ромеро сдает квартиру

Джон Ромеро, дела которого после провала **Daikatana** идут не лучшим образом, решил немного поправить финансовое положение компании, сдав часть своих апартаментов небезызвестной **CPL (Cyberathlete Professional League)**. В новых помещениях будут проводиться конференции, встречи с прессой и выставки. М-да, еще один такой "шедевр", и пойдет весь **Ion Storm** бутылки собирать...



И не скажешь, что здесь бывают проблемы с деньгами...

Игры делают расисты?

Немецкая полиция потребовала изъять из продажи игрушку **Invasion Deutschland**, в которой имеется сцена разрушения здания Рейхстага (сейчас там располагается германский парламент) разбушевавшимся монстром. Официальная причина — отсутствие разрешения на "публикацию" подобного рода материалов. Аналогичные проблемы наблюдаются и у разработчиков **Earth 2150**. На этот раз дотошный покупатель углядел в речи одного из юнитов карикатурный афроамериканский акцент, что было расценено как насмешка над чернокожими игроками. **Topware**, издатель игры, уже выложила на своем сайте патч, исправляющий эту досадную неловкость, искренне извиняясь перед клиентами. Чуть ранее борцы за мир во всем мире "наезжали" на **Soldier of Fortune**, и так прославившийся проблемами со сценами насилия. В "Солдатах удачи", оказывается, помимо всего прочего, игроков штрафуют только за убийство американцев, а в Ираке можно сколько угодно отрываться на мирных жителях. Дискриминация налицо! Сдается, такие "критики" и в детской сказке нашли бы массу проявлений национализма. Что поделать — дебилы везде бывают.

Microsoft расширяется и судится

Компания **Microsoft**, даже будучи буквально раздираемой на части Антимонопольным комитетом, не отступает от своих планов по захвату рынка компьютерных развлечений. Недавно корпорация начала переговоры со **Square Interactive**, создателем популярной серии **Final Fantasy**. Добились ли они своей цели, — покупки **Square**, — неизвестно (хотя предполагаемая цена потрясает любое воображение), но зато буквально на следующий день список разработчиков, поддерживающих X-Box, пополнился еще на одну позицию.

Что же касается судов, то Microsoft в данный момент вовлечена сразу в три юридических разбирательства. Один суд происходит в Америке (с **Министерством Юстиции США и 19 штатов**), и два — в Европе (с **Антимонопольным комитетом Еврокомиссии** и с компанией **Sun Microsystems**). Причем если первое дело должно завершиться примерно в конце февраля, то европейским "разборкам" конца не видно.

И еще одна любопытная новость: знаменитый маркетинговый отдел "Мелкомягких" **запретил Биллу Гейтсу представлять X-Box на выставках**. Причиной этому послужил инцидент, когда на одной из презентаций миникомпьютера Palm агрегат завис прямо в руках у Б.Г. (хотя обычно такое поведение для Палмов не характерно). Запретили бы ему еще и к Windows подходить — глядишь, все баги бы исчезли ;-).

Реклама Diablo II по TV

Небезызвестная компания **Blizzard**, в целях продвижения своего продукта в массы, решила осваивать новые рекламные площади. По американскому телевидению уже несколько недель крутят ролик **Diablo II**, посмотреть который можно на сайте *www.blizzard.com/diablo2/cinematics.shtml*.



Должно быть, у неподготовленных зрителей такая же реакция на ролик, как сейчас вид у этого парня из ролика...

Остается надеяться, что со временем такие традиции дойдут и до нашей страны. Уж лучше любоваться на видеоролики из свежих игрушек, чем в сотый раз следить за приключениями тети Аси с ее отбеливателями.


СКОРО!
ФАНАТАМ
СУМАСШЕДШЕЙ СКОРОСТИ,
ШКВАЛЬНОЙ СТРЕЛЬБЫ И
ЧУМОВЫХ САУНДТРЕКОВ
ПОСВЯЩАЕТСЯ!
САФАРИ
БИАТЛОН
СДЕЛАНО В РОССИИ
NIKITA
WWW.NIKITA.RU

Многоплатформенность нынче в моде

Вслед за **Capcom** и **CodeMasters**, анонсировавшими игрушки, на просторах которых обладатели PC смогут сразиться с "приставочниками" (игроками на X-Box, Gamecube, PSX 2), **Acclaim** объявила о своей разработке под названием **netSpine**. Сие изобретение будет отвечать за кросс-платформенные побоища и чаты, а также вести мировые рейтинги.



Помимо персоналок и консолей, в игру пустят и владельцев всевозможных беспроводных устройств связи.

Первая игрушка (гоночная аркада **Vanishing Point**), поддерживающая это чудо разработческой мысли, должна вот-вот появиться на Dreamcast. Что тут можно сказать... Видимо, скоро нам предоставят возможность "мочить в сортире" всех противников самого прогрессивного формата.

Vanishing Point: пионер новой тенденции?

СРОЧНО В НОМЕР

Кинофильм по Final Fantasy



Компании **Columbia Pictures** и **Square Interactive** уже довольно давно работают над кинофильмом **Final Fantasy: The Spirits Within**. Понятное дело, по мотивам **Final Fantasy**, однако ни одного знакомого лица из одноименной линейки ConRPG на экране не появится: разработчики не поленились измыслить оригинальную сюжетную линию.

Над картиной работают воротилы голливудского игрового и видеобизнеса. Например, режиссером фильма стал **Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi)** — дизайнер всей серии FF. Фильм буквально напичкан плодами компьютерной технологии. Куда там "Годзилле" и "Матрице"! В FF даже актеры (не все, но некоторые) оцифрованы с нуля. На озвучке "компьютерных" персонажей заняты такие знаменитости, как **Алек Болдуин** и **Джеймс Вудс**. Но по крайней мере одна "звезда" попала в фильм "живой", а не в виде голоса за кадром: **Ming Na Wen** сыграет в FF одну из главных ролей.

Остается только надеяться, что фильм не постигнет судьба прочих киношек, снятых "по мотивам" компьютерных игр. А таковых на данный момент насчитывается более двух десятков, и ни один не пользовался на момент выхода (а позже и подавно) популярностью у публики. Разве что Mortal Kombat... Да и тот метеором пронесся по кинотеатрам, вызвав лишь минутный интерес у киноманов.

Впрочем, наши надежды на успех FF вполне обоснованы: недавно появившийся в Сети деморолик (ознакомиться с которым можно по адресу *http://apple.com/trailers/columbia/final_fantasy)* наглядно демонстрирует высокий профессионализм проделанной работы.

По крайней мере, спецэффекты впечатляют. Что же до качества режиссуры, то подождем еще пару-тройку месяцев и оценим старания Сакагучи непосредственно при просмотре картины.



III. Россия

"Всеслав": живее всех живых

Стратегия компании **"Snowball"**, которую смело можно причислять к долгостроям мира компьютерных игр, все-таки увидит свет. И если до недавнего времени разработчики не слишком много времени уделяли общению с игроками (вот уже который год ожидающими "Всеслава"), то по мере перехода игры в стадию "повышенной готовности" ситуация изменилась.

И первым делом был обновлен сайт, на котором появилось описание нового оружия и персонажей (*www.snowball.ru*). Точная дата релиза пока не оглашается.



Уже много лет эти два простых деревенских пареньки ждут релиза "Всеслава". Как долго им осталось ждать — кто знает!

"Проклятые Земли" vs Voodoo II

Прямо-таки анекдотичная ситуация сложилась с **"Проклятыми Землями"**. Игра вышла, оставшись практически недоступной для основной массы российских пользователей. Ведь "Земли" **не поддерживают ускорители 3dfx Voodoo II** (которыми, по статистике, все еще оснащено большинство машин наших геймеров), а в софтверном режиме превращаются в пошаговую стратегию даже на самых мощных машинах.

Разработчики, как и следовало ожидать, опомнились и принялись ваять патч, призванный исправить сей досадный... гм... недочет. Вот только для того, чтобы изготовить "заплатку", понадобилось полностью перелопачивать графическое ядро игры. Ну чего — перелопатили. Патч на компакте, забирайте.

"Нивал" на "Зилантконе"

Интересную рекламную акцию (под концептуальным лозунгом "Наша жаба не душит") предприняла компания "Нивал" на российском фестивале ролевиков "Зиланткон-2000", прошедшем в ноябре под Казанью. Среди гостей фестиваля были разыграны коробки с ниваловскими локализациями. Наибольший интерес представлял сам процесс розыгрыша. Лотерейные билеты, по которым можно было получить заветные коробочки, были развешены в самых неожиданных местах. Так, билет на главный приз — подарочную коробку "Проклятых Земель" — разместился на спине одного из именитых гостей фестиваля (разумеется, с согласия последнего). В итоге подарки получили лишь самые внимательные участники "Зиланткона", сумевшие обнаружить "билеты". Теперь осталось лишь дождаться Нового Года, когда под елкой каждый желающий сможет отыскать патч, позволяющий запускать "Земли" под Voodoo II.

"Подарочек" к Новому Году

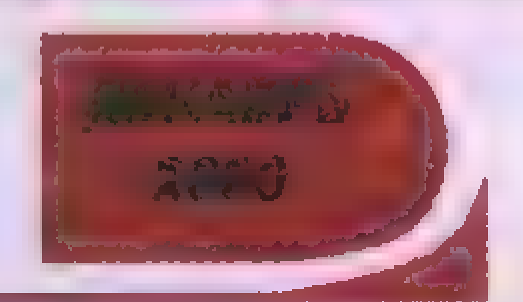
"Подарочек" — так в локализованном компанией "Нивал" варианте (в оригинале — Gift) называется очередное произведение от известных мастеров из французской Cryo. Отвечая своему названию, "Подарочек" появится в продаже к Новому Году. В отношении геймплея "Подарочек"/Gift, если судить по появившейся некоторое время назад демо-версии, оставляет двойственное впечатление: с одной стороны, этакое веселое и бесшабашное действо на детском уровне, с другой — однозначно чувствуется некая глубина, отнюдь не на детей рассчитанная. По жанру — квест с аркадными элементами. Насколько это интересно, пока что судить нереально — ждем релиза.



Говорят, игрушка совсем не для детей... и такое бывает.



Российский компьютерно-игровой хит-парад



Декабрь	Ноябрь	Всего месяцев	[illegible]	Название	Разработчик/Издатель	Жанр
1	1	3	1	Baldur's Gate II	Bioware/Interplay/"Новый Диск"	RPG
2	2	1	2	C&C: Red Alert 2	Westwood/EA/SoftClub	Strategy
3	3	6	3	Diablo II	Blizzard/Havas/SoftClub	Rogue RPG
4	4	1	4	"Проклятые Земли"	Nival/1C	RPG
5	6	6	3	Icewind Dale	Black Isle/Interplay/"Новый Диск"	Rogue RPG
6	7	10	2	The Sims/Add-on	Maxis/EA/SoftClub	Life Sim
7	8	1	7	Rune	Human Head Studios/GOD	Action
8		—	8	Sacrifice	Shiny Entertainment/Interplay	Strategy
9		—	9	Half-Life Counter-Strike 1.0	The CS Team/Sierra	Action
10	9	3	9	Crimson Skies	Zipper/Microsoft	Avia Action
11	10	12	3	Heroes of Might and Magic 3/Add-ons	New World/3DO/"Бука"	Strategy
12	11	12	7	HomeWorld/Add-on	Relic/Sierra	Strategy
13	5	1	5	Heavy Metal FAKK2	Ritual Entertainment/GOD/"Бука"	Action
14	12	6	2	Shogun: Total War	Creative Assembly/EA/SoftClub	Strategy
15	13	4	3	Age of Empires 2/ Add-on	Ensemble/Microsoft	Strategy
16	15	3	15	Wizards & Warriors	Heuristik Park/Activision	RPG
17	16	3	16	Sanity	Monolith/Fox Interactive	Action
18	14	3	14	Star Trek Voyager: Elite Force	Raven Software/Activision	Action
19	17	6	3	Deus Ex	ION Storm/Eidos	RPG
20	18	12	1	Unreal Tournament	Epic/GT/SoftClub	Action
21	19	9	6	Majesty	Cyberlore Studios/Hasbro	Strategy
22	21	12	1	Planescape: Torment	Black Isle/Interplay	RPG
23	—	—	23	MechWarrior 4	FASA Interactive/Microsoft	Action
24	20	12	2	Quake III: Arena	id/Activision	Action
25	22	6	18	Ground Control	Massive Entertainment/Havas/SoftClub	Strategy
26	24	3	16	Metal Gear Solid	Konami/Microsoft	Action Sim
27	23	3	23	NHL 2001	EA Sports/EA/SoftClub	SportSim
28	—	—	28	Jagged Alliance 2.5: Unfinished Business	Sir-Tech/Innonics	Strategy
29	—	—	29	Hitman: Codename 47	IO Interactive/Eidos Interactive	Action
30	26	1	26	Blair Witch Project: Episode I: Rustin Parr	Terminal Reality/GOD	Action
31	27	12	6	C&C: Tiberian Sun/Add-on	Westwood/EA/SoftClub	Strategy
32	28	10	1	Might & Magic VIII	New World/3DO/"Бука"	RPG
33	–	–	33	"Корсары: Проклятье дальних морей"	Akella/1C	Action/Adventure
34	–	–	34	Blair Witch Volume 3: Elly Kedward	Ritual Entertainment/GOD	Action
35	25	7	10	Earth 2150/"Земля 2150"	TopWare/Snowball/1C	Strategy
36	30	1	30	"История Войн: Наполеон"	MIST land/"Бука"	Strategy
37	31	7	11	The Longest Journey	Funcom/Empire	Adventure
38	32	1	32	In Cold Blood	Revolution Software/Ubi Soft/"Бука"	Action/Adventure
39	29	8	7	Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SpaceSim
40	33	9	13	Soldier of Fortune	Raven/Activision	Action
41	38	7	31	Motocross Madness 2	Rainbow Studios/Microsoft	AutoSim
42	37	1	37	Hired Team: Trial	NMG/NMG	Action
43	35	6	9	Vampire: TMR	Nihilistic/Activision	Rogue RPG
44	39	9	1	Need for Speed: Porsche Unleashed	EA Canada/EA/SoftClub	AutoSim
45	41	9	1	Messiah	Shiny/Interplay	Action
46	40	7	11	EURO 2000	EA Sports/EA/SoftClub	SportSim
47	36	8	2	Evolva	Computer Artworks/Interplay	Action
48	43	1	43	Outforce/"Звездные Пилигримы"	Microids/Snowball/1C	Strategy
49	44	3	39	Deep Fighter	Criterion/Ubi Soft	FictionSim
50	34	5	7	KISS: Psycho Circus	Third Law/Take 2	Action

Хит-парад составляется на основе материалов отечественного независимого аналитического агентства M.G.T. с привлечением ряда других источников и отражает нынешнюю ситуацию на российском рынке.


КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
«ИГРУШКИ».
infinite loop
НОВЫЕ МИРЫ, НОВЫЕ ГЕРОИ
www.infinite-loop.ru
ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
МОРСКИЕ ТИТАНЫ
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
ОГНЕМ И МЕЧОМ
snowball.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
Фирма «1С»
123056 Москва, а/я 64
«ОТВЕРЖЕННЫЕ: ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ» декабрь 2000
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» ноябрь 2000
«МОРСКИЕ ТИТАНЫ» сентябрь 2000
«ОГНЕМ И МЕЧОМ»
snowball.ru
www.snowball.ru/fallen

IV. Интересности

Свадьба в Ультиме

По сообщениям представителей компании Electronic Arts, недавно состоялась первая официальная свадьба двух игроков в Ultima Online. Первая встреча Джеллека и Александры (ники: Nanchet и Twiggy) состоялась в мире UO в августе 99-го, и только год спустя их виртуальная любовь обрела свою основу и в реальной жизни. Бракосочетание состоялось в одном из древнейших замков Амстердама и позже было повторено в мире любимой игры. О том, где именно проходила брачная ночь (в игре или реале), история умалчивает.



Смерть в онлайне

Недавно вся онлайновая общественность была взбудоражена известием о самоубийстве одного из игроков в EverQuest (глобальный сетевой ролевик от Sony), причиной которого послужило удаление его аккаунта с игрового сервера. Позже стали известны подробности. Оказалось, жертвой была девятнадцатилетняя американская девушка, известная под ником Leza. Эта девушка подрабатывала игровым гидом (так называют предельно опытных геймеров, которым разработчики платят за проведение всяческих туров для новичков). Лишившись аккаунта, а заодно и весьма непыльной работенки, за какое-то нарушение правил, Leza покончила с собой, оставив записку, что "во всем виновата администрация сервера". Родственники немедля подали на Verant (разработчиков игрушки) в суд, а журналисты с сайта Adrenaline Vault начали собственное расследование прецедента. В результате этого выяснилось несколько очень интересных обстоятельств. Полиция Колорадо, где якобы проживала пострадавшая, утверждает, что в их районе никаких самоубийств в последнее время не было. Провайдер же этой персоны сообщил, что она находилась не в Колорадо, а в Оклахоме, а логин ее и вовсе принадлежал человеку, проживающему в Канзасе (владелец его и не предполагал, что логином пользуется кто-то кроме него). Откуда взялись родственнички погибшей, непонятно вообще... Складывается мнение, что никакой смерти и не было, просто какой-то "умник" решил вытрясти из богатых Verant и Sony немного хрустящих зеленых бумажек. О как бывает. ■





ИГРОВАЯ ЗОНА



Антон Логвинов (ail@dubna.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Age of Empires II: The Conquerors

Дизайнер Грег Стрит продолжает методично бомбардировать фанатов стратегии своими новыми картами. Не можем не ответить ему взаимностью и не поместить их на компакт. За истекший период появились три карты Metropolis, Pilgrims и Prairie. Играйте.

Aliens vs. Predator Gold

Ладно, специально для фанатов, хотя и надоело уже.. Да, совершенно верно — новый mission pak появился, уже четвертый! Снова — два уровня. Мультиплееровых (оба фурычат и для DM, и в кооперативе). Один — Last Stand, другой — Storage. *"Друзья мои! Если кто слышит меня! Коли жив кто еще! Хищники, чужие и морпехи! К бoooo-юуууу!!!"*

MechWarrior III

(подготовлено при участии Алексея Агафонова)

По случаю появления MechWarrior IV мы решили дать вам шанс хорошенько тряхнуть стариной и ставим на компакт пачку скинов для мехов и программку Texture Manager, специализированно занимающуюся натягиванием этих самых скинов. У программы свой инсталлятор, так что никаких проблем с установкой не возникнет. Со скинами все чуть сложнее — на компакте есть инструкция, ознакомитесь.

Поначалу мы этим хотели и ограничиться — скины заинтересовали нас в первую очередь. Настолько, что Алексей тщательно их профильтровал, оставив только наиболее грандиозные и сделав на каждого по демонстрационной картинке. Однако потом, здраво рассудив, решили уже не мелочиться и предоставить вам в пользование все то остальное богатство, которое нам удалось обнаружить. Вашему драгоценному вниманию, помимо названного, предлагается

1. **Одиннадцать мультиплееровых миссий для MechWarrior.** Говорите, прошли игру полностью, исходили вдоль и поперек? Да окститесь! Вот вам бесплатный довесок, и да будет антитоварищеский геймплей ваш победоносен, как и прежде.

2. **Редактор мультиплееровых миссий** Mech3 Mission Editor. Необходимо, чтобы ваши друзья не только смогли в полной мере и на своей шкуре ощутить вашу победоносность, но и оценить ваши дизайнерские способности, не находите? Программа снабжена внушительным руководством в doc-файле.

3. **Звуковой редактор с простым и звучным именем** Sound Browser. Есть в городе том дом, а в доме улочка и переулочек... MechWarrior III и его адд-он Pirates Moon — заместо города, директория с игрой — на роли дома, звуковые файлы с расширением ZBD — улочка, а переулочки вы в них сами проделаете с помощью бульдозера по имени Sound Editor.

No One Lives Forever

Говорят, атмосфера 70-х в NOLF не особо-то чувствуется. Зато wallpaper для этого шпионского шутера и скринсейвер для него же вполне атмосферны. Вам предоставляется шанс убедиться в этом на собственном примере.

Need for Speed: Porsche Unleashed

Раньше мы часто освещали выход новых официальных стальных коней для Need for Speed, но потом решили подождать, когда развернется фанатская деятельность. Но не сложилось — активность вокруг пятого NFS угасла, не успев толком разгореться. Лишь одиночки нашли в себе силы сварганить несколько машин для любимой игрушки. В этом номере мы выкладываем четыре известные машины: **Porsche 959 RoadRage, TigerClaw, Porsche 911 GT1 OZ Racing Team, Porsche 996 Turbo**. Проблем с установкой не возникнет — у каждой модели есть свой Setup. Помимо машин, на диск поместилась пара программ, а также замечательные wallpaper'ы.

FSHTool 1.0 — программа для конвертации FSH/QFS-айлов в формат BMP. Теперь можно и слайды повытаскивать. В командной строке просто пишем *fshtool.exe <имя_файла.fsh/qfs> <имя_файла.bmp>*

Police Hack — дает возможность покататься на всех полицейских машинах в игре. Для запуска распакуйте файлы **Police.sav**, **Police1.hud** и **Police2.hud** в директорию **SaveData**. Затем запустите игру и выберите игрока **Police**.

Rune

Вы уже месяц играете в **Rune**? Хочется приукрасить десктоп ставшими почти что родными изображениями? Отлично — шесть отличнейших (без прикрас) обоев в вашем распоряжении. И есть надежда, что разработчики еще порадуют нас всевозможными иными довесками для игры, так что — ждем большего

А теперь можно смеяться, потому что буквально через два часа после написания прочитанного вами абзаца мы обнаружили, что разработчики, в общем-то, как бы "уже", причем буквально два дня как. Смеялись долго, поэтому в тексте ничего менять не стали. В общем, на ваше растерзание: **RUNE map pack**, содержащий две карты для deathmatch **DM-Bothvar and DM-HelEvator**. Копируете файл в директорию с прочими картами, потом, когда отыгрываете мультиплеер, открываете их через "Multiplayer"/"Server" меню

Sacrifice и Messiah

Sacrifice — первый на моей памяти продукт Shiny, где начинает воцаряться народное творчество. В том заслуга самих разработчиков, которые всячески поддерживают поклонников в начинаниях, публикуя их работы на сайте. Результат налицо: не успел Sacrifice выйти, как уже посыпались **первые карты** от новоиспеченных поклонничков. Для запуска карт распакуйте их в директорию *Sacrifice\Map*, после этого они появятся в общем списке карт. И еще: подкидываем вам в пользование **несколько качественных обоев**. Не поставите, так полюбуетесь. А вы не поставите. Потому что

Messiah — известный вам 3D Action от Shiny с ангелочком в памперсах на роли спасителя мира появился давно, и не было бы смысла к нему возвращаться, если бы не две причины: выход Sacrifice, к которому можно означенное возвращение приурочить, и Новый Год, который, как известно, чреват неожиданными подарками и сюрпризами. На компакте — **целая куча wallpapers** для Messiah. Некоторые — совершенно беспринципные. Более того — самый беспринципный содержит поздравление с Новым Годом (*"Merry Christmas"* по-ихнему). Вам понравится

Soldier of Fortune

В этом номере мы представляем вам последнюю EAX-примочку для SoF. Последняя-





то она последняя, но самая аппетитная, так как добавляет новые EAX-эффекты в сингловую часть игры, чего нам, собственно, и не хватало... Изменениям подверглись следующие карты: ARM1, ARM2, ARM3, GER1, KOS1, KOS2, KOS3, SIB1, TRN1, TSR1, TSR2. Как и раньше, ставится только на версию 1.06 или SoF Gold. Инсталлятор свой, проблем с установкой не возникает

Далее. Уже почти достиг приемлемой стадии развития бот для Soldier of Fortune, прозывающийся Hidebot (в переводе "нычкальщик"). Мы выкладываем его последнюю версию на компакт (инструкция по инсталляции в readme.txt) — погоняйтесь за ним по уровням, покажите ему, что, как говаривали в советские времена, *"и не скроется в овраг от чекиста подлый враг"*. Только учтите — ему нужна именно версия SoF Gold. Если вы таковой не располагаете, то можете скачать бесплатный патч, который апгреидит игру до Gold-версии. Адрес такой

ftp://ftp2.3ddownloads.com/pub/telefragged/games/sof/SOF_Gold_patch.exe (27,7Mb)

Star Trek: Voyager — Elite Force

Совершенно неожиданно появился в природе Elite Force GDK, содержащий в себе редактор карт, компилятор скриптов движения ботов, четыре демонстрационные карты и многое другое. Думаю, всем понятно, что этот наборчик годится только для профессионалов, т.е. тех, кто хорошо знаком с 3D редактированием. А отправным шагом к достижению такового профессионализма вполне может стать изучение вами статьи по Q3Radiant в номере. Более того — очень и очень рекомендуем вам ознакомиться с Elite Force GDK сразу же после изучения названной статьи в номере. Или в процессе

Submarine Titans

С любезного разрешения Snowball Interactive мы выкладываем на компакт очередную стопку поднакопившихся у них на сайте дополнительных уровней для стратегии Submarine Titans. Так сказать, единым скопом, в количестве шести свежеотваянных штук. Уплаваться, увоеваться, короче говоря, и не жить

Внезапные овцы из Sudden Strike

Наименованная в русскоязычной интерпретации как "Противостояние III" (что, вообще говоря, более верно), игра постепенно обрастает довесками и дополнениями, что не может не вызывать восторг и фонтанирующую эйфорию. На компакте — мод для командных сражений. Две стороны, за каждую — до трех игроков. Сами разработчики обзывают на свой мод как "Sudden Sheep" Оригинально. В скором времени появятся другие миссии и редактор для их построения

Warcraft

Написав превью по Warcraft III, мы внезапно осенились идеей: а почему бы не обратиться взором в прошлое и не сделать подборку по не утерявшим своей игробельности первым двум частям великого сериала?

Так и поступим. Мы приготовили для вас историческую подборку по Warcraft. Различные редакторы (инструкции по инсталляции читайте на CD), а также немного классного арта на диске.

Warcraft 1 Map Editor — единственный редактор карт для первого крафта, почти софтверный антиквариат.

WarDraft — программа, благодаря которой о Camelot Systems (*www.camsys.org*) знает любой фанат близзардовских стратегий. Выворачивает наружу все файлы-архивы Warcraft 2. Вот вам и спрайты, и звуки, и AI, и все-все-все.

UDTAed — редактирует параметры юнитов.

PUD Image — берет обычную крафтовскую карту и делает большую картинку.

War2xEd — независимый редактор карт. Имеет несколько больше возможностей, нежели родной, но не более.

Мы хотели еще выложить пару тем для рабочего стола, но чего-нибудь стоящего, к сожалению, так и не нашли.

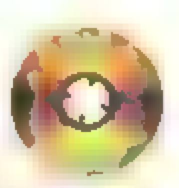
Корсары (Seadogs)

"Корсаров" ждут давно. Ждут не только в России, но и на Западе. Причем Запад уже дождался. И вот, по случаю ухода на золото английской версии, обновился сайт проекта, на котором теперь можно найти неплохую тему для рабочего стола и несколько wallpaper'ов. Нет, не просто несколько wallpaper'ов, а несколько божественно красивых wallpaper'ов! Это настоящие шедевры, им место в музее. Что же касается темы — у нее имеется свой инсталлятор, даже приятно.

Проклятые Земли (Evil Islands)

Четыре красивейших wallpaper'а создали разработчики из Nival Interactive для "Проклятых Земель". Действительно — супер! Особенно парочка, которые с батальными сценками. Если на десктоп ставить не будете, то как минимум посмотрите. ■

ДЕМОБЛОК



Демо-версии

American McGee's Alice

Если б Льюис Кэрол знал, что потомки будут вытворять с его Алисой, он бы, наверное, десять раз подумал, прежде чем приниматься за написание книги... Гипертрофированный мрачнейший сюрреализм, предстающий на смешении жанров action и adventure, в изображении разработчиков из Rogue и под эгидой Electronic Arts. Одна из хитовейших игр нынешнего периода.

Blade of Darkness

Крутейший фэнтезийный 3D Action на мечах и топорах, среди прочего, характеризующийся фантастической кровавостью боев. Разработчик — Rebel Act Studios, издатель — Codemasters.

Grouch (!!!)

Никем не ожидаемая трехмерная приключенческая экшен-аркада от не слишком известной конторы Dinamic Multimedia, которая обречена пройти незамеченной, если вы не посмотрите эту демо-версию... Grouch — феерически увлекательная штука, в которую моментально уходишь с головой, чтобы вынырнуть через пару часов с выпученными от восторга глазами и безмятежно-счастливым выражением лица на физиономии. Гибрид Little Big Adventure и Prince of Persia. **Выбор редакции. Причем однозначный.**

Project IGI (I'm Going In)

Перспективнейший клон Soldier of Fortune от Innerloop и Eidos, отличающийся хорошо проработанным геймплеем и добротной графикой. Серьезная игрушка — не зря рекламируют.

Laser Arena

Если станет скучно и захочется развлечься, загрузите Laser Arena. Выкладывая ее на компакт, мы решили пожертвовать шестью мегами пространства ради того, что вы могли поприкалываться над тем, какого качества экшены народ умудряется выпускать в наше время.

Так сложилось, что все пять демок относятся к жанру action. Причина этого — не наши предпочтения, а суровая действительность жизни: в других жанрах ничего такого уровня за истекший месяц не появлялось. Впрочем, такие вещи, как Grouch или Alice, могут заинтересовать представителей любых жанровых направленностей.

Подробные описания всех демо-версий читайте на компакт-диске.

Патчи

Baldur's Gate II: Shadows of Amn (8,75Mb)

Бешеное количество исправлений и доработок по игровой среде. Ставить обязательно.

Battle Isle: The Andosia War (2.16Mb)

Чего делает патч, науке неизвестно. И это настолько подозрительно, что мы даже решили его поставить на CD. Мало ли...

Command & Conquer: Red Alert 2 (1.12Mb)

В основном мультиплеер. По синглу — чисто косметика. Для тех, кто серьезно играет.

Crimson Skies (2.21 Mb)

Исправление проблем с сохраненками. Добавлено: уменьшение размера своп-файла и уменьшение времени загрузки миссий. Имеет смысл поставить.

Escape from Monkey Island (1.12Mb)

Проблемы с распознаванием 3D уск., сохранения некоторых настроек, глюки со звуком, прочее. Надо ставить.

JetFighter IV (2.5Mb)

Лечит сбои десктопа по выходу из игры, все остальное — по сетевой игре. Для тех, кому оно надо

Sacrifice (2.97Mb)

Устраняет ряд мелких сбоев при игре по Сети. Опционально.

Starship Troopers: Terran Ascendancy (921Kb)

Ставить только тем, у кого сбои с USB у кого игра периодически не запускается.

Venom (5.74Mb)

Для демо-версии. Добавляет аркадный режим (для новичков), мультиплеер, поддержку GameSpy и IPX, несколько скинов и по мелочам. Сама демка — на компакте того номера.

Warlords Battlecry (2.2Mb)

Потрясающий патч с кучей доработок по геймплею. Втыкать не задумываясь.

"Проклятые Земли" (10.1Mb)

Поддержка 3dfx Voodoo II, правки в игровых зонах, всякие приятности по мелочам. Клиент для подключения к мастер-серверу "Проклятых земель". Ставить однозначно!

Подробные описания всех патчей читайте на компакт-диске

Трейнеры и не только

Baldur's Gate 2 (мощнейший редактор сохраненок), Call to Power 2 (трейнер), Grand Prix Evolution (трейнер), Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld (трейнер по ресурсам), Hitman: Codename 47 (сохраненка всех уровней), HomeWorld: Cataclysm (трейнер), In Cold Blood (трейнер, на русской версии может не сработать), No One Lives Forever (сохраненки всех уровней), Red Alert 2 (пропуск миссий), Red Alert 2 (денежный трейнер), Sacrifice (трейнер), Sea Dogs (сохраненки), Starship Troopers (пропуск уровней), Wizards & Warriors (редактор персонажа), Zeus: Master of Olympus (денежный трейнер).

Конкретные описания того, какая программка его делает, смотрите на компакте. ■

ПО ЖУРНАЛУ



Новостной Меридиан

FinalSun 0.97 Alpha 3.1 (full install without DLLs, many Tutorials, EXE) — новая версия редактора FinalSun, научившегося работать с картами для Red Alert 2

NEW DLL PACKAGE (0.96) (EXE) — набор DLL-библиотек для редактора FinalSun

Телевизионный ролик к Diablo 2

Территория разлома

"Работа с видео. Практическое руководство"

AVIEdit [build Sep 22 2000] — редактор для работы с видеофайлами

Deathmatch

Quake III: Arena. Мод CorkScrew

Half-Life. Мод Blood For Honor

Unreal Tournament. Моды Infiltration 2.81, Ut OldSkool Amp'd и Unreal Fortress

Counter-Strike. Нестандартные карты: de_jungle, C-S_jeep_rally2, C-S_rats3_beta, C-S_robbery_b6 *(если только мы сумеем их выкачать — сервер с картами лег перед сдачей номера, в аккурат когда мы собрались оттуда сливать, и пока не подает признаков жизни)*

В последний раз! Скорее всего, действительно в последний раз, так как Counter-Strike делается коммерческим, мы выкладываем его последнюю версию 1.0 на компакт-диск. Играйте — на радость себе, на горе врагам!

Вскрытие

"Вскрываем Blair Witch Trilogy: Rustin Parr"

Nocturne Editor — редактор уровней для игр Nocturne и Blair Witch Trilogy. Кроме того, в комплекте имеются некоторые полезные утилиты для работы с ресурсами игры и вся официальная документация.

Интернет

"Интернет: События за месяц"

The Settlers — Smack A Thief! Игра, сделанная по мотивам знаменитой стратегии Settlers. Отбиваясь от атак злобных варваров, посягнувших на наше золото, геймеры смогут неплохо скоротать время в ожидании следующей части сериала

Star Knights. Онлайновая стратегия наподобие классического Master of Orion. Исследование галактик, торговля с другими расами, постройка колоний, добыча ресурсов, конструирование кораблей ("ручная" сборка из разнообразных частей) и, конечно же, боевые действия

Одним из ключевых отличий "Звездных Рыцарей" от многочисленных конкурентов является возможность игры с компьютером, что придется по вкусу настоящим геймерам, не обремененным постоянным доступом в Интернет.

"Offline-браузеры"

Программы для выкачки сайтов: ДИСКо качалка v. 3.2 (демо), NearSite Build 556, Offline Explorer Pro v. 1.4, Teleport Pro v. 1.29. Плюс к тому — русификация для WebZip v. 3.80

Антихакер

"Firewall. Огонь, иди со мной"

FlowProtector — файервол, отличительная особенность — полное Freeware.

МатрицаПлюс

"Quake III: Arena своими руками"

Пример построения собственных уровней от "Игромании".

Вне компьютера

Legend of the Five Rings

Четыре wallpaper'а по новому сету Spirit Wars (1024x768), txt-файл с перечнем карт сета и txt-файл со слегка обновленными правилами, опубликованными для Spirit Wars (на английском). Все в едином архиве

Magic: The Gathering

Судя по отзывам, всем очень понравилась инициатива помещения сканированных изображений карт MTG на компакт-диск. Отлично — продолжим. На сей раз с компакта вы сможете взять все карты Prophecy

Мозговой штурм

"Скринтурс"

Конкурс, размещенный на компакт-диске. Информацию о нем читайте в рубрике. ■

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ



Руководства и прохождения

На компакте вы сможете прочесть: руководство по Red Alert 2, руководство по Zeus: Master of Olympus, прохождение Escape from Monkey Island (повтор публикуемого в номере), руководство по "Противостоянию III"/Sudden Strike (аналогично плюс полное прохождение за немцев; за русских, возможно, нельзя пройти по тех.причинам вообще), прохождение и полезные советы по Metal Gear Solid (полная версия), прохождение Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock, руководство по Starship Troopers. И приносим свои извинения: в том номере в "CD-Мании" была допущена опечатка, на компакте публиковалась не полная версия прохождения/руководства по Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, а суммарный вариант от двух материалов, опубликованных в журнале

По некоторым материалам на компакте вы обнаружите файлы-сохраненки. Мы не указываем, по каким именно, так как это еще не определилось окончательно.

Monstrum Magnum

Огромнейшая тематическая публикация "Monstrum Magnum", подготовленная Shadow Dweller, завершилась вместе с этим номером, и мы выкладываем на компакт-диск всех рассмотренных в ней представителей рода нечеловеческого вместе с подобающими их статуса графическими изображениями.

"Руссобит-М"

Отечественная компания "Руссобит-М" представляет вашему вниманию обзоры всех игр (и не только), выпущенных ею в 2000 году. Материал публикуется на правах рекламы, что, впрочем, нисколько не убавляет его интересности. Ознакомьтесь.

Софтверный набор

Нынешний компакт, помимо стандартных Magic Trainer Creator и Magic Suitcase, представляет на ваш суд и пользование очередное обновление для DLH, удобнейшую программу для скачивания длинных файлов Download Accelerator (как раз ее активно пользовали при скачке демо-версий на компакт) и свеженький DirectX 8.0 (две версии: под NT и под Win9x).

Инструкции

На компакте появилось меню "ИНСТРУКЦИИ". В нем находится информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке модов для "Deathmatch". И плюс к тому — объяснение, как устанавливать The Fourth Coming, содержащийся на предыдущем компакте (как выяснилось из ваших писем, мы недообъяснили некоторые вещи и не все смогли разобраться, что именно нужно делать). ■

*Редактор рубрики "CD-Мания" и содержания компакт-диска: **Геймер** (gamer.sobaka.igromania.ru). Авторы и тестеры содержимого/текстов компакта и текста "CD-Мании": **Геймер** (.sobaka. и т.д.), **Алексей Агафонов** (archer@igromania.ru), **Андрей Шаповалов** (termit@igromania.ru). Программирование компакта: **Денис Валеев aka Дионис** (webmaster@igromania.ru). Дизайн оболочки компакт-диска: **ЗУБР** (zubr@igromania.ru). В подготовке компакта принимали участие также и другие сотрудники **"Игромании"**.*

Monstrum Magnum

Shadow Dweller
Shadow.Dweller@
p100.f148.n5030.z2.fidonet.org

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ФЭНТЕЗИ-МОНСТРОВ

ОКОНЧАНИЕ

Вампир (Vampire)

С замирающим сердцем мы подходим к самой сложной статье этой Энциклопедии. По популярности и известности из всех героев Monstrum Magnum с вампирами могут посоперничать разве что драконы, которые тоже заслуживают отдельной книги. Но если с драконами все более-менее ясно — не найдется и двух человек, которые придерживаются идентичного мнения о вампирах. Их называют нежитью, иной расой или летучими мышами. Их считают безмозглыми хищниками и паразитами либо же высшей формой существования. Им приписывают самые невероятные способности и налагают самые бредовые ограничения. Про них пишут романы, снимают фильмы, создают ролевые игры. Вокруг них сложилась вся "готическая" субкультура, а "дивных", почитающих себя за вампиров, в мире во много раз больше, чем наших толкинутых "эльфов". Посему, дабы не занять этой статьей пару номеров журнала и не вызвать негодование 99% поклонников вампиров, мы постараемся ограничиться наиболее общими и традиционными фактами.

В большинстве случаев вампиры являются нежитью, то есть неупокоенными мертвецами. Они обладают плотью, но способны превращаться в туман. В отличие от прочей корпореальной нежити, вампиры не имеют на себе печати разложения и вполне могут сойти за очень бледных людей. Тело вампира регенерирует от любых повреждений, нанесенных после перерождения, но сохраняет весь ущерб, полученный при жизни. С возрастом могущество вампира растет, и если он умудряется дожить лет до тысячи, то приобретает почти божественную мощь.

Единственное блюдо на столе вампира — человеческая кровь. Кровь животных при необходимости также может быть употреблена, но такая диета ведет к отупению и утрате магических способностей. Как-либо законсервированная кровь также малополезна — важнейшей частью вампирского ужина являются психические эманации жертвы, ее страх, боль, экстаз и так далее. Элементарная арифметика опровергает распространенное заблуждение о том, что всякий, от кого откушал вампир, в свою очередь встает в ряды кровососов. В играх, сохраняющих элемент здравого смысла, для создания себе подобного вампиру требуется провести определенный ритуал, обычно заключающийся во взаимном кровопитии.

Вампиры сохраняют все способности, которые имели при жизни, и отличаются невероятной физической силой. Понятно, что на них распространяются все преимущества нежити — иммунитет к ядам, болезням (впрочем, многие источники утверждают, что, скажем, употребление крови больных чумой приводит их к безумию), магии смерти и так далее. Вампир может превращаться в животных — обычно это летучая мышь либо волк — и командовать оными (чаще всего это те же два вида плюс крысы). Он также обладает могущественными ментальными способностями — на охоте всегда полезно загипнотизировать, усыпить или, скажем, вызвать глубокую симпатию. А питие крови реализовано в играх путем высасывания у "героев" их с таким трудом заработанных уровней.

Вампирам напридумывали целую кучу уязвимостей. Некоторые из них исключительно бредовы и, к счастью, мало распространены — например, неспособность зайти в дом без приглашения или, скажем, пересечь проточную воду даже по мосту. Среди более традиционных — отвращение к чесноку, осине, святым символам, зеркалам (в которых вампиры не отражаются). Но больше всего вампиры не любят солнечный свет — он умерщвляет их почти мгновенно.

Типичные игровые вампиры обычно, увы, обладают менталитетом проапгрейженных упырей — они живут бандами и набрасываются на все живое с криками "о, кровушка!".

Внешность у них тоже соответствующая — синяя кожа, лысые головы, красные глаза и клычищи до пупа. Что резко расходится с заявляемой в тех же самых играх теорией о том, как вампиры легко маскируются среди людей (что и делает их настолько опасными). Нормально реализованный вампир — это одиночка либо глава клана, и его практически невозможно даже вычислить, не говоря уже о том, чтобы уничтожить. Увы, чаще всего вампиры проявляют удивительную беспечность в выборе места дневного отдохновения, как бы мало беспокоясь о собственной уязвимости для света. А ведь что может быть проще, чем убежище в толще скалы, куда можно попасть только через трещинку, превратившись в туман?

Охотники на вампиров чаще всего либо снаряжаются осиновыми кольями, чесноком и святыми символами всех известных им религий, либо рассчитывают на дневной сон противника. В первом случае проверенный метод заключается в протыкании колом, отрубании головы и набитии рта несчастного кровопийцы специями, во втором — в банальном вытаскивании под лучи дневного светила

Вемик (Wemic)

Очередное существо из плеяды полульвов, вемик является львиным аналогом кентавра. Он обладает телом крупного льва, которое в области шеи плавно переходит в человеческий торс с руками и головой. Голова, впрочем, также несет ярко выраженные львиные признаки в виде черт морды лица и буйной гривы у самцов

Вемики обладают вполне человеческим интеллектом, но их уровень развития находится на стадии каменного века. Они живут охотой и владеют лишь самыми примитивными устройствами — палками-копалками, дротиками, дубинами, парабеллумами и так далее. Впрочем, нет, парабеллумами они не владеют.

Доспехов правильные вемики не носят, ибо не знают, что это и для чего нужно (впрочем, был один неправильный вемик в Stone Prophet, но там даже тролль ходил в латах). Единственное знакомое им устройство защиты — кожаный щит. Ради каких-либо продвинутых инструментов созидания либо разрушения вемики с готовностью нанимаются в проводники или следопыты

В бою вемики орудуют своим примитивным оружием и когтями передних лап. Они отличаются доблестью и гордостью охотников, но не чураются засад и обходных маневров, если они принесут преимущество. Племя вемиков может стать удачным союзником или опасным врагом

Умертвие (Wight)

Данная форма нежити вполне очевидным образом позаимствована из Толкиена, из переводов которого мы и взяли название. Слово "wight" вообще-то означает просто "человек", но уважаемый профессор назвал так неупокоенных мертвецов, обитавших в древних курганах погибшего королевства Арнор

Кое-кто предлагал переводить их как "вий", но, на наш взгляд, это из области "слышал звон..." — Гоголь тут и рядом не ночевал

Умертвие — корпореальная нежить, расположенная в неофициальной иерархии чуть повыше упырей, но много ниже вампиров. Оно отличается мерзкой внешностью, мумифицированной плотью, злобно горящими глазами и волосами, давно не знавшими расчески и шампуня. Живут умертвия в склепах и курганах и смысл жизни видят в умерщвлении оной. В общем, все очень банально

В битве умертвие орудует своими когтистыми лапами. Его прикосновение высасывает "жизненную силу", сиречь уровни. Цапнуло умертвие мага 5 уровня — и тот вдруг позабыл, как произносится слово "файербол". Сдачи дать можно, если оружие магическое или хотя бы серебряное, но уровней это не вернет. Зато заклинание воскрешения против умертвий удивительно эффективно — бедняги падают замертво, не иначе как от смеха

Блуждающий огонек (Will o' Wisp)

Огоньки — популярные существа, встречающиеся во множестве игр. Иногда они благожелательны и "информативны" (см. сериал Ultima), но чаще жестоки и злы — в человеческом, естественно, понимании. Все дело в том, что нормальные блуждающие огоньки "питаются" аурой ужаса и отчаяния, излучаемой человеческим мозгом при осознании неизбежной гибели организма. Ergo, чтобы победать, огоньку эту самую гибель следует организовать.

Блуждающие огоньки чаще всего встречаются в заболоченных лесах. Это идеальное место для охоты — их свет завлекает ночного путника, ожидающего

найти избушку на курьих ножках, а многочисленные топи являются подходящей конечной точкой для завлечения. Заполучив объект охоты по шею в болоте, огонек начинает испытывать неземное наслаждение.

Выглядят блуждающие огоньки как... ну, как блуждающие огоньки. Это шары света, способные менять свои размеры, цвет и интенсивность свечения — способности, служащие как для охоты, так и для коммуникации с себе подобными. Блуждающие огоньки избегают честной драки, но если все же оказываются вовлеченными в нее, становятся опасными противниками. Лишь некоторые из обширного арсенала известных заклинаний могут на них подействовать, а касание блуждающего огонька наносит мощные повреждения электрическим разрядом.

Волк (Wolf)

В начале работы над Энциклопедией мы планировали абстрагироваться от любых реальных существ, дабы не плагиатировать программу "В мире животных". Однако волков мы обойти никак не смогли — не только в силу их невероятной популярности, но и по причине обилия специфически фэнтезийных форм этих животных, отличающихся злобой, умом и прочими нехарактерными особенностями

Волки — хищные и полезные звери. Вопреки людской молве (что типично), они вовсе не являются кровожадными убийцами. Волки по возможности избегают людей, а на домашний скот осмеливаются нападать только в очень голодные годы. Обычно они летом промышляют всякой мелочью типа мышей, а зимой время от времени загоняют больного лося или отбившегося от стада оленя. В общем, "мы не волки, а санитары леса" Только бешеный или загнанный в угол волк станет нападать на человека. Увы, в фэнтези, похоже, все волки бешеные.

Лютоволк (dire wolf) — кстати, великолепное слово, снимаем шляпу перед авторами перевода "Игры престолов" Дж. Мартина, — предок современного волка. Это ископаемое (и вполне реальное в фэнтези) существо ничем не отличается от обычного, кроме размеров. Лютоволк достигает двух метров в длину

Варг (worg) является более крупной формой лютоволка, заработавшей годами эволюции некоторый интеллект и изрядную злобность. Гоблины и орки обожают использовать варгов в качестве ездовых животных.

Зимний волк (winter wolf) является арктическим аналогом адского пса. Он не уступает размерами варгу (до трех с половиной метров от хвоста до кончика носа), умом равен человеку и живет только в снежной тундре. Зимний волк неуязвим к холоду и способен выдыхать поток ледяного воздуха, наносящий пусть не самые тяжелые, но для нормального человека весьма заметные повреждения.

Вульфвер (Wolfwere)

Достаточно очевидно, что слово "wolfwere" является перевертышем от "werewolf". И если последний является человеком, способным (вынужденным) превращаться в волка, то вульфвер — волк, способный превращаться в человека. Это хитрое и жестокое существо, обожающее истреблять людей и им подобных и обладающее широкими возможностями для достижения этой цели

В своей обычной форме вульфвер представляет собой обыкновенного крупного волка или, скорее, лютоволка. Но при необходимости он может принять облик человека или другого гуманоида, причем любого пола и любой — но обязательно по стандартам данной расы привлекательной — внешности. Делает это вольфвер на охоте, чтобы застать выбранную жертву врасплох, причем пол обычно выбирается противоположный — когда боги создавали этих существ, они еще не подозревали о равноправии сексуальных меньшинств.

Вольфвер в человеческом (эльфийском, гномьем...) обличье обязательно таскает с собой какой-нибудь музыкальный инструмент, обычно струнный. Рассеянно перебирая струны, он приближается к жертве — а та под звуки музыки впадает в транс, и все ее движения замедляются вдвое Некоторые исключительные вольфверы, впрочем, не нуждаются в инструментах они просто красиво поют. Так или иначе, доведя жертву до нужной кондиции, вольфвер преображается в третью свою форму полуволка-получеловека. Он горбится, вытягивается, обрастает мускулами и шерстью и в итоге превращается в гротескного и ужасного великана двух метров росту, с волчьей пастью и когтями-ножами. Последним он, впрочем, пред почитает оружие. В полуволчьей форме вольфвер уязвим только для магического оружия или для выкованного из холодного железа.

Виверна (Wyvern)

Виверна, иначе еще называемая вывороткой, на картинках легко может быть спутана с драконом, но на деле отличается от него не меньше, чем голубь от орла. Этот "дракон для бедных" изначально и был драконом — геральдическим — но в фэнтези обрел собственную жизнь.

Виверна достигает 12 метров от носа до кончика хвоста, с чуть большим размахом крыльев. Половина этой длины занята хвостом, немалая часть второй половины приходится на голову с громадной пастью. Шкура виверны обычно имеет коричневый или серый цвет. Если внимательно присмотреться, станет очевидно отличие виверны от дракона-недоросля: у первой лишь две лапы, как у обычной птицы. Знакомство со вторым отличием, скорее всего, будет первым и последним — хвост зверя украшен полуметровым жалом наподобие скорпионьего, яд которого разит наповал

Образ жизни виверны характерен для любого крупного хищника. В одиночку или небольшой группой эти летучие ящеры селятся на каком-нибудь утесе, откуда ежедневно вылетают на поиски пропитания — размером с человека или чуть побольше. Охотиться виверна умеет, посему ей с легкостью удается застать жертву врасплох. Бесшумно спикировав на добычу, ящер старается схватить ее когтями и взмыть в воздух, где он нанесет ей достаточно повреждений хвостом и зубами, чтобы та перестала дергаться. После чего можно спуститься и покушать с относительным комфортом. На земле виверна драться не любит и не умеет, поэтому их изобилие в подземельях компьютерных игр представляется по меньшей мере странным

Призрак (Wraith)

Теоретически призрак является одной из низших форм бестелесной нежити, но на практике он почти не отличается от умертвия. Это неупокоенный дух злого и могущественного человека, восставший из могилы и существующий ради поглощения жизненной силы других людей

Призрак выглядит как темный полупрозрачный силуэт, имеющий гуманоидную форму и красные глаза. Поддерживает такой облик он скорее по привычке — ни рук, ни ног ему не требуется, и никаких обязательств по сохранению прижизненной внешности у призраков нет. Обитают эти существа там, где их похоронили, то есть в склепах, курганах, катакомбах и на кладбищах. Чаще всего они встречаются группами, происходя из групповых захоронений вроде фамильных склепов. Если будущего призрака закопали отдельно, он недолго будет страдать от одиночества — убитые им люди будут возрождаться такими же призраками, подконтрольными ему

Касание призрака передает могильный холод, поражающий даже тех, кто обычно к холоду иммунен. Кроме того, оно высасывает уровни. Обычное оружие проходит сквозь монстра, не причиняя ему вреда — чтобы быть эффективным, меч истребителя призраков должен быть волшебным, на худой конец серебряным. И — призрак обладает стандартным набором "неупокоенных" плюшек и антиплюшек: иммунитет к холоду, магии смерти, магии, воздействующей на мозг, слабость на солнечном свету, уязвимость к святой воде. Воскрешение, сколдованное на призрака, надежно отправляет его в мир иной

Йети (Yeti)

Легендарный снежный человек является одним из самых популярных зоологических мифов современности, наряду с чудовищем озера Лох-Несс и зелеными человечками из летающих тарелок. Множество людей уверяет окружающих, что встречались с гигантской гориллой тибетских гор или находили ее следы, но почему-то от объективов фотокамер и сам йети, и отпечатки его подошв с легкостью ускользают.

В фэнтези-игрушках йети появляются нередко — принцип "всего и побольше" диктует необходимость наличия в игровом мире арктической тундры (причем обязательно рядом с субтропиками и пустыней), а оную надо кем-то населять. Они отличаются огромными размерами — до двух с половиной метров ростом — и внешностью типичных горилл, но белого цвета. Этот окрас позволяет им с легкостью маскироваться под снегом и быть почти невидимыми при сильном снегопаде Йети — обезьяны хищные, и хотя в обычных условиях они предпочитают есть оленей, но в тундре часто бывают голодные годы, посему добычей могут стать и оленеводы

В бою йети использует свои огромные когтистые лапы. Часто этого бывает достаточно — многие жертвы впадают в ступор, увидев среди снежной бури ледяные глаза снежного человека, и становятся легкой добычей. Если же обед пытается сопротивляться, йети может заключить его в свои жаркие объятия. Вернее, в леденящие — удивительный мех

снежного человека поглощает тепло, и прикосновение к нему чревато обморожением. Очевидно, что сам йети от холода абсолютно не страдает. Зато, опять же очевидно, сильно страдает от огня.

Юань-ти (Yuan-ti)

Эти существа с китайским названием являются очередной — к счастью, последней в данной Энциклопедии — формой змеелюдей. Злобные и чрезвычайно умные создания, юань-ти появились на свет из позабытой человеческой расы, поклонявшейся темным богам-змеям. Боги эти както раз взяли и решили "благословить" своих верных слуг — потомство этих последних стало проявлять определенные змеиные черты. Сначала эти черты были слабо выражены, но — лиха беда начало. Теперь раса юань-ти состоит из трех видов существ: чистокровных, полукровок и чудовищ.

Чистокровные юань-ти, вопреки названию, являются низшей кастой этих монстров. Они выглядят почти как люди, имея лишь малозаметные элементы змеиного наследия — например, раздвоенный язык или зрачки-щели. Зато они могут играть роль шпионов и дипломатов в человеческом обществе и пользоваться заклинаниями. Черты полукровок уже значительно отличаются от человеческих — это может быть, например, змеиная голова или хвост вместо ног. Наконец, чудовища юань-ти, возглавляющие этот народ, имеют лишь одну человеческую черту на огромном змеином теле — например, руки или голову.

Как и их предки, юань-ти большую часть досуга посвящают поклонению своим змеиным богам. Центр их жизни — храм, обычно расположенный где-нибудь в позабытых руинах. Там чудовища приносят людей в жертву, делают из них зомбированных слуг, называемых "хистачи", или просто пожирают. Помимо человеческой плоти, они также имеют слабость к дичи, и даже разводят бескрылых птиц.

В бою юань-ти очень опасны. Обладающие человеческими руками используют оружие, обладающие человеческими головами — заклинания, и все без исключения не чураются применения секретного вундерваффе — мозгов. Юань-ти предпочитают атаковать из засады, усеивать предполагаемый маршрут продвижения противника ловушками — в общем, используют любые доступные преимущества.

Зомби (Zombie)

"Ааа... свежие мозги... свежие мозги..." — кто же не любит этих милых созданий с невыразительными лицами и следами насильственной смерти на телах, которые неуклюже ковыляют, слепо выставив перед собой руки? Хотя сам термин "зомби" пришел из вудуистских легенд, где означал (и в желтых газетенках продолжает означать) вполне живого человека, магически загипнотизированного и "запрограммированного" на выполнение какого-либо действия, у нас он давно и прочно ассоциируется с неупокоенным мертвецом — самой низшей, наряду со скелетами, формой нежити. Зомби создаются с помощью черной магии из покойников, еще не лишившихся остатков плоти. Обычно трупы эти все же достаточно стары и находятся не в лучшей форме, так что зомби, лишенные определенных частей тела, не являются редкостью.

Хотя они несколько сильнее скелетов, зато крайне медлительны, ковыляют на минимально возможной скорости и вполне уязвимы для колюще-режущего оружия. Любой психически нормальный человек от зомби даже не убегает, а уходит неторопливым шагом, а те даже не могут компенсировать недостаток скорости внезапностью — сладкий аромат разложения выдает их за милю.

Значительно сложнее справиться с жу-жу зомби, созданными из живых людей с помощью заклинания, высасывающего жизненные силы. Эти существа обладают неповрежденными телами и сохраняют часть интеллекта, включая прижизненные навыки. Они способны использовать оружие, лазать по стенам, выполнять сложные команды. Плоть жу-жу зомби неуязвима для немагического оружия, и даже волшебные дрыны ударно-дробящего и колющего типа наносят им лишь половинные повреждения. Жу-жу зомби видят сквозь иллюзии, неуязвимы для электричества и плохо горят. В общем, зомби-то они зомби, но поменьше бы таких зомби... ■

[illegible] **Monstrum Magnum** [illegible] **Всеволоду Крищенко** (г. Москва; [illegible]) [illegible] **Галине Беляевой** [illegible]

Антон Голицин (liebertosha@hotmail.com)



Более полутора лет назад легендарная Blizzard объявила о безвременной кончине своего проекта под волнующим названием – WarCraft Adventures: Lord of the Clans. И хотя по жанровой принадлежности так и не родившаяся WCA:LotC являлась вовсе не стратегией, а совсем наоборот – квестом, сердца поклонников вселенной WarCraft обливались кровью. "Неужели все?" – возопили они к равнодушному небу. – "Неужели это конец?!!!" Судя по всему, в Blizzard подумали, что негоже в преддверии грядущего Diablo 2 отваживать от себя потенциальных клиентов, и объявили о начале работы над WarCraft 3 – отнюдь не квестом, а совсем наоборот – ролевой стратегией.

Разработка игры началась около года назад и еще очень далека от завершения, но кое-какие прикидки на будущее сделать можно. Совсем недавно стало действительно можно.

Хороший орк – живой орк!

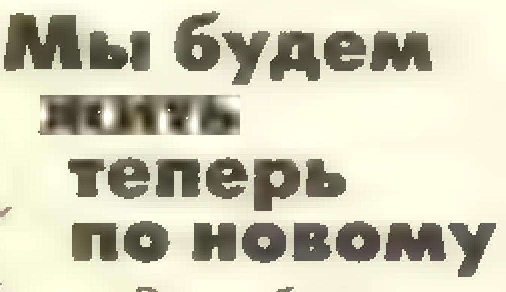
Сюжетно WC3 станет как бы прямым заместителем безвременно почившей WCA:LotC. История начинается на том самом месте, где закончился WarCraft 2: Beyond The Dark Portal.

Через несколько лет после того, как Темный Портал, разделявший родину орков – Дреннор и человеческий мир – Азерот, был разрушен, бывший в рабстве у людей молодой орк Тралл сбежал из плена и отправился разыскивать уцелевших сородичей, дабы восстановить былую мощь орков и отомстить обидчикам – дряхлеющему Альянсу людей и эльфов.

Но его мечтам не суждено было осуществиться. Воины таинственного Пламенного Легиона в буквальном смысле слова свалились на Азерот с небес и принялись методично уничтожать все живое, что встречалось у них на пути. Оркам под предводительством Тралла пришлось объединиться с войсками Альянса, чтобы отразить нашествие и спасти оба мира от разрушения – ведь Портал перестал существовать, и уничтожение Азерота ставило под угрозу и государство орков.

Такова вкратце сюжетная завязка нового WarCraft. Разумеется, история, представленная в релизе, будет много детальней и проработанней – так обещают разработчики. И им можно верить – Blizzard, как-никак!

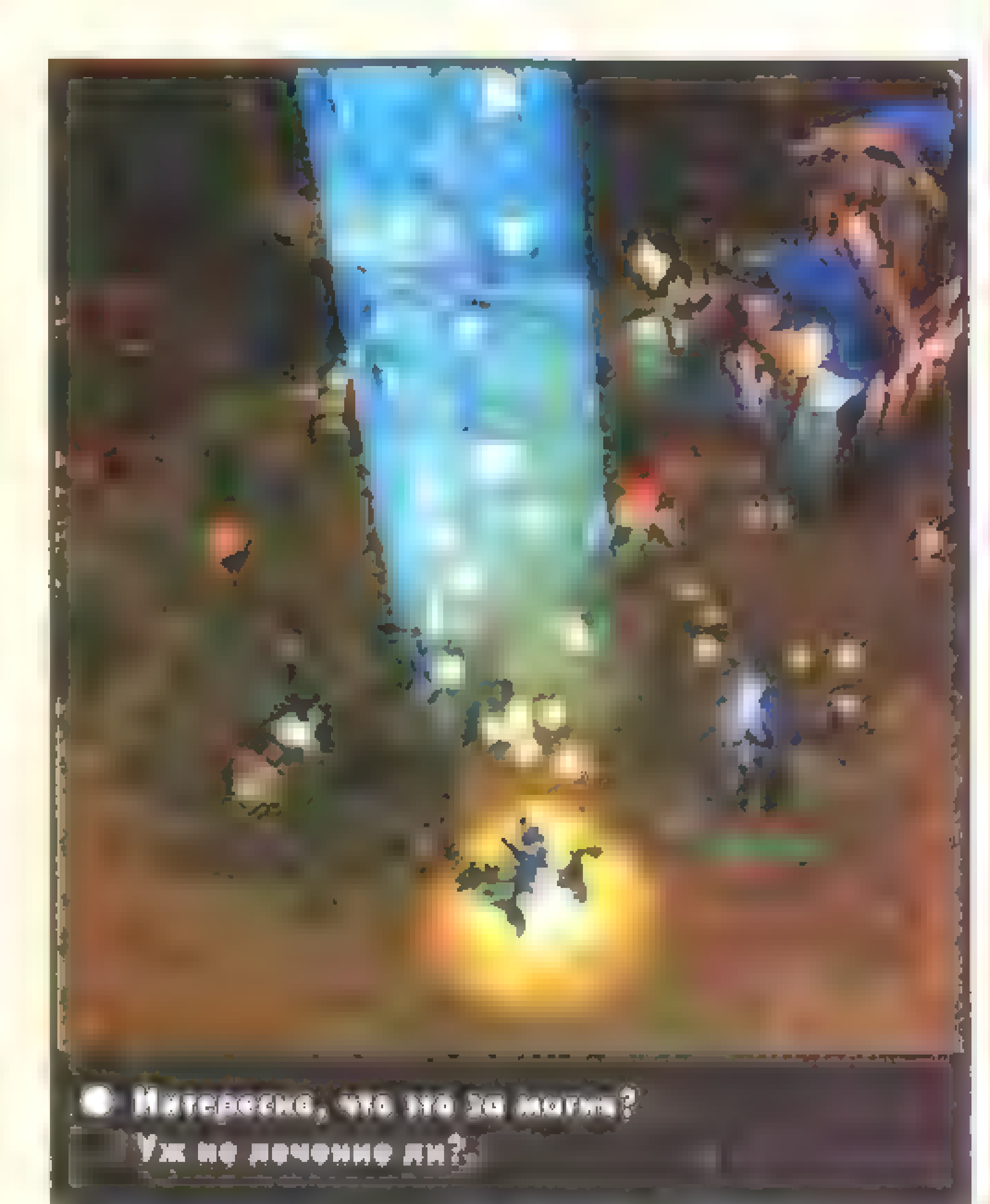
Жанр: Ролевая стратегия
Издатель: Havas Interactive
www.havasint.com
Разработчик: Blizzard
www.blizzard.com
Похожесть:
"Аллоды", "Проклятые земли"
Дата выхода: Осень 2001 года
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64 Mb, 3D уск.
Желательно: PIII-600, 128 Mb
www.blizzard.com/war3



Мы будем жить теперь по новому

Разработчики позиционируют игру как Role-Playing Strategy (в моем вольном переводе – "ролевая стратегия"). Что же это за зверь такой? Да ничего особенного – просто на плодотворную почву стратегий в реальном времени заброшено семя элементов RPG. В Blizzard всегда умели совместить приятное с полезным...

Всего на выбор игрока будет представлено пять рас. На данный момент объявлено о четырех: Орки (Orcs), Люди (Humans), Демоны (Demons) и Нежить (Undead), а какой будет



Интересно, что это за магия? Уж не лечение ли?

пятая раса – узнаем в январе. Как и в WarCraft 2, расы состоят из представителей разных, так скажем, "пород" живых существ, населяющих вселенную WarCraft. К примеру, Humans объединят в себе Людей, Эльфов и Гномов. Для игры за каждую расу придется изобретать свою стратегию – Люди и Неумирающие будут столь же непохожи друг на друга, как Терраны и Зерги в StarCraft. В мультиплеере игроки, играющие за разные расы, смогут создавать Альянсы – расы специально разрабатываются таким образом, чтобы как можно полнее дополнять друг друга. Так что уже сейчас можно рекомендовать не пренебрегать возможностью объединения – скорее всего, небольшая армия из людей и орков сможет в сетевой битве одержать верх над вдвое превосходящими силами противника, состоящими, к примеру, из одних только демонов.

Как обычно, для строительства зданий, их апгрейда и создания армии будет необходимо добывать и перерабатывать ресурсы. Число их на сегодняшний день неизвестно, пока говорится лишь про золото (для людей и орков) и трупы поверженных врагов (для нежити). Вообще же, чувствуется, что для разработчиков ресурсы – это больная мозоль. Большего, чем *"на данный момент было бы преждевременно публиковать какие-либо детали..."*, от них добиться не удается.


ВОИНЫ СТЕПЕЙ
НОВАЯ ЭПИЧЕСКАЯ САГА СЕРИИ

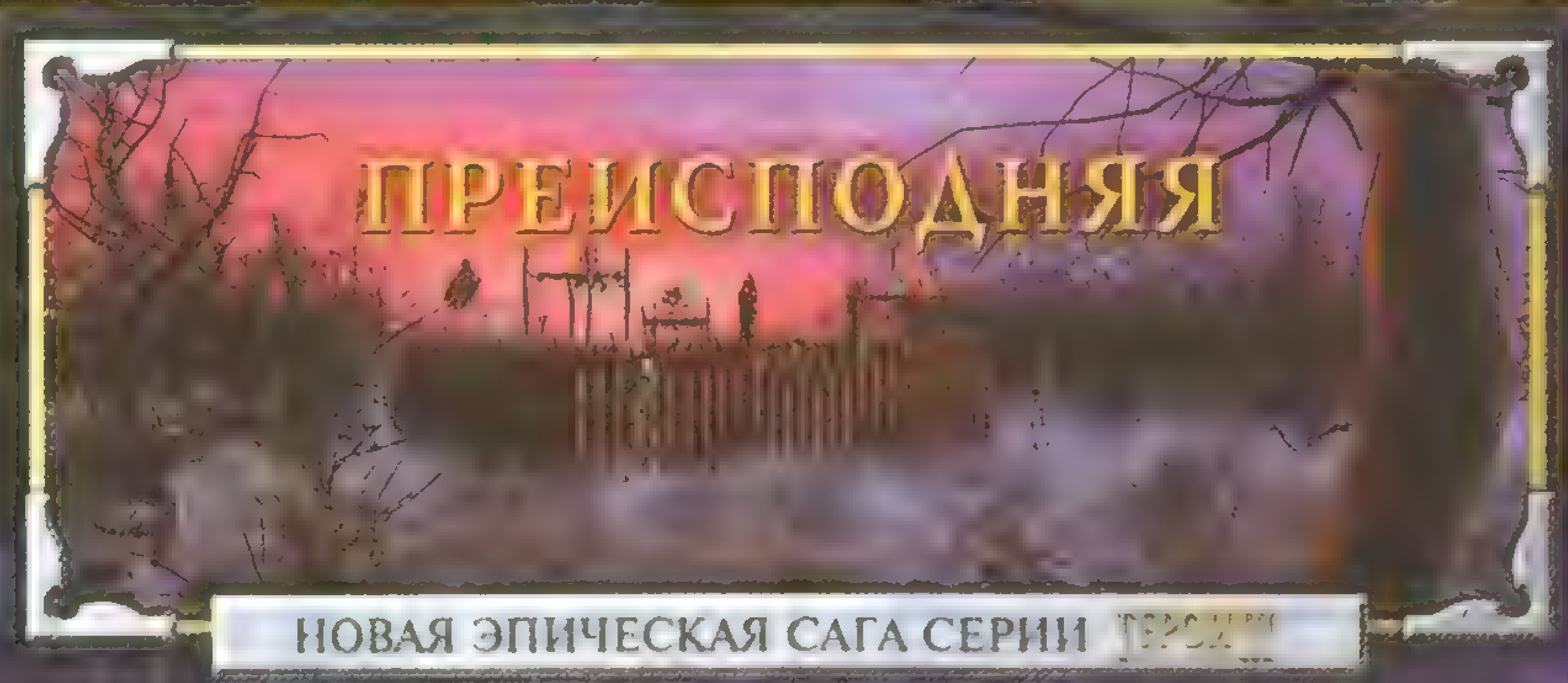











ПРЕИСПОДНЯЯ
НОВАЯ ЭПИЧЕСКАЯ САГА СЕРИИ


Бука
www.buka.ru



Но ресурсы — штука вторичная. Куда как интересней то, на что мы будем их тратить. Уже сейчас объявлено о двух типах строений. Один из них — стандартные для любой стратегии здания, которые вы строите самолично — стены, охранные башни, шахты, кузни, бараки и прочая, и прочая. А второй — некие изначально существующие на карте сооружения, с которыми игрок сможет каким-то образом взаимодействовать, при условии, что рядом с этим зданием есть Герой (о Героях ниже).

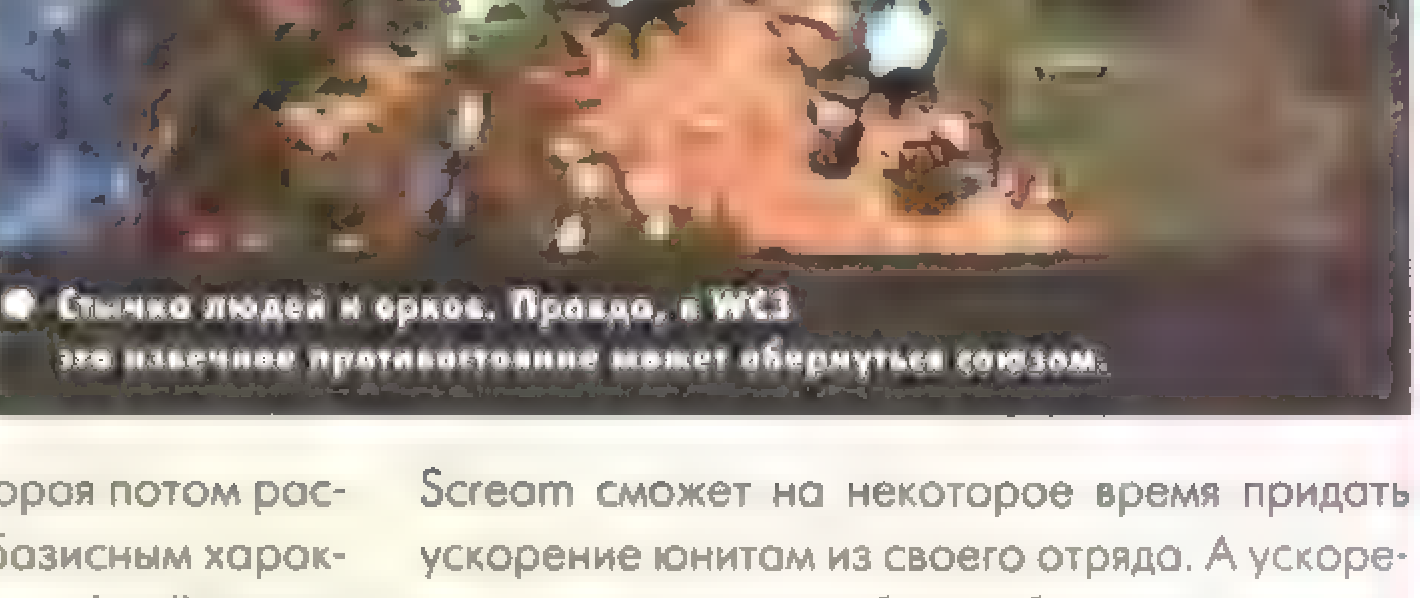
Любое здание может быть разрушено любым юнитом, правда, некоторые юниты будут приспособлены для тотального демонтажа чуть лучше. О соотношении масштабов зданий и размеров юнитов судить пока рано — то, что вы видите на скриншотах, вполне еще может быть изменено в ту или иную сторону. *"Мы все еще экспериментируем с размерами строений,"* — говорят в Blizzard.

Само собой, добытые ресурсы будут расходоваться также и на производство юнитов. Среди последних присутствуют водные, воздушные и наземные — как обычно. Кстати, вполне вероятно, что в WC3 вы сможете встретиться со старыми знакомыми из прежних игр серии, Garon'ом из WC1, например. Обещаны также драконы, людоеды и прочая живность, которая временами будет вести себя нейтрально по отношению к игроку, а другими временами — окажется не прочь попробовать свежего мясца. Это как повезет.

Управление юнитами будет простым и привычным — мышь, рамки, горячие клавиши. Поскольку Blizzard уже давно является законодателем мод в области удобного интерфейса — не извольте беспокоиться относительно WC3 на этот счет.

Героями не рождаются

Здесь Героев покупают — такова суровая правда жизни. За деньги, нажитые непосильным трудом на золотых копях. Зачем их покупать? О, есть масса причин! По сути, Герои в WC 3 — это специальные юниты, обладающие своими уникальными характеристиками, способностями, умениями и даже инвентарем. Majesty помните? Вот-вот, почти то же самое. А разработчики даже сравнивают их с приключенцами из ролевых игр.



● Стычка людей и орков. Правда, в WC3 это извечное противостояние может обернуться союзом.

Герои развиваются не как Компьютер на душу положит, а как хочется вам. То есть все происходит по привычной для поклонников RPG схеме: за каждого убитого врага Герой получает определенное количество экспы, которая потом раскидывается игроком по трем базисным характеристикам: Strength, Agility и Intelligence. С ростом уровня у Героя появляется возможность изучить новое умение, причем умения у каждого класса Героев (Warlord, Paladin, Sorceress и др.) — уникальные.



● Паладин на задании по охране частной собственности. Вооружен, если не ошибаюсь, "утренней звездой".

Геройский инвентарь невелик — пока в нем только четыре слота. Но в процессе балансировки игры количество слотов может увеличиться. А вот что там будет храниться, пока толком неясно. Возможно, артефакты. Возможно, броня/оружие. Либо и то и другое вместе.



● Обратите внимание — интерфейсная панель в изрядной степени сцитировано со старкрафтовской.

Герой выполняет функции главнокомандующего отряда ваших юнитов. Именно он общается с NPC, именно он получает квесты, ему же и подвластны различные полезные для вас и вредные для врага заклинания. Например, один из орковских Героев с помощью спелла Raging Scream сможет на некоторое время придать ускорение юнитам из своего отряда. А ускорение — это не только бегать быстрей, это и мечом махать постремительней.

Со смертью вашего Героя (Героев) игра не заканчивается. Главнокомандующего можно оживить (за определенную плату, конечно) и вновь отправить в бой, причем все его характеристики и умения сохраняются. Проигрыш наступает только в тот момент, когда у игрока разрушены все здания.

Всем миром — в бой

Структура миссий такая же, как и в HomeWorld. Может быть, получив в брифинге задание, в процессе выполнения внутримиссионных квестов вы узнаете, что для завершения миссии придется сделать нечто чуть ли не противоположное первоначальному заданию.

Стратегия, пусть и ролевая, пусть и с отличным синглом, без мультиплеера быстро угаснет, и Blizzard это прекрасно понимает (а когда она этого не понимала?). Планируется поддержка самых разнообразных сетевых режимов, включая битвы на серверах Battle.net.

Неизвестно, сколько игроков смогут одновременно участвовать в сражениях по Интернету, но уже сейчас ясно, что их будет больше восьми. О возможностях образовывать альянсы с другими игроками я упоминал. Также планируется сделать возможной торговлю юнитами и управление дружественными войсками. Баланс во всем, баланс везде, баланс любой ценой — это девиз Blizzard.

Обещан встроенный редактор миссий, подобный тому, что был в StarCraft, только более продвинутый. Называться он будет 3D World Editor. В нем вы сможете не только создавать карты уровней, но и пришпиливать к ним собственные звуки, скины, скрипты и вообще все, что позволяет реализовать движок игры (это верный кандидат на разбор в "Матрицу*Плюс*"). Карты могут быть многоуровневыми — наличие пещер должно, по идее, сделать сетевую игру еще более увлекательной.



Герои — лицом к лицу

О Героях пока мало что известно, но на некоторых мне все же удалось собрать небольшое досье. Знакомьтесь — герои расы Undead:

Necromancer

Хотя и сохранив человеческий облик после подписания пакта со Смертью, некромансеры стали самыми ужасными агентами Легиона. Считается, что эти коварные люди познали магические тайны Даларана. Жажда темных знаний удерживает их души во власти тьмы. Ner'zhul, Король Легиона, предоставил им неограниченную власть над мертвыми в обмен на их лояльность и повиновение. Темные некромансеры могут повелевать различными типами нежити и даже создавать новых солдат из поверженных врагов.

Death Knight

Рыцари Смерти были созданы Gul'dan'ом в течение Второй Войны из останков людских Рыцарей и ядовитого зелья погибших орочьих волшебников. Рыцари Смерти заменили в Орде уничтоженных волшебников, однако по причине их необузданности вскоре были изгнаны из клана. Они, вместе с их хозяином — Ner'zhul'ом, были захвачены в плен Легионом уже после войны в Дранноре. Когда Ner'zhul стал Королем Легиона, Рыцари Смерти отказались воздавать ему почести. В наказание за неповиновение Король лишил их большей части магической силы и обратил в сталь. Теперь они просто самые сильные воины войск Легиона, лишенные своих магических способностей.

Abomination

Безобразные умертвия созданы из органов и частей тел убитых воинов. Эти огромные чудовища любят резать и рвать на части живую плоть. Из их медленно передвигающихся тел постоянно каплет кровь, а позади себя они оставляют жуткую вонь скотобойни. При виде умертвий в рядах противников немедленно возникает паника. Ибо любое живое существо знает, что умертвия не только отвратительны на вид и на манеру боя, но и мастерски владеют холодным оружием.

Cold Wraith



Немногие из захваченных Легионом вместе с Ner'zhul'ом и выживших Волшебников были трансформированы в телесное воплощение Холода. Названные Призраками Холода, они стали злыми и жестокими.



Наполненные желанием причинять боль и страдание, эти бывшие волшебники безоговорочно подчиняются своему Королю, пользуясь новообретенными способностями лишь во славу Его. Призраки Холода могут летать над полем битвы, посылая на врагов мощнейшие заряды леденящего смертельного холода.

Красота — страшная сила

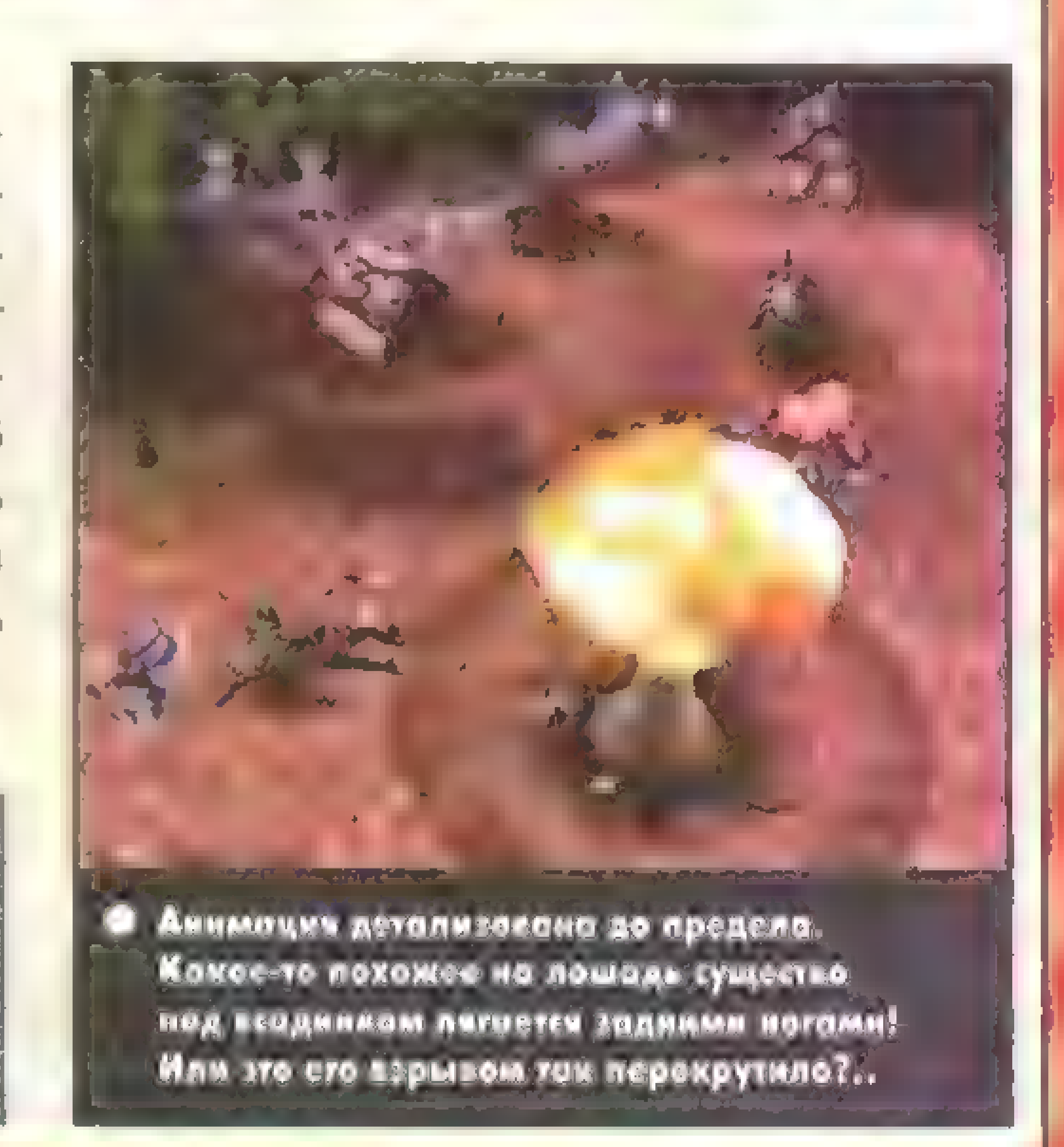
За графику игры беспокоиться не приходится. Посмотрите только на скрины, да вспомните восторженные вопли наблюдателей с прошлогодней ECTS

А если не помните — поверьте на слово: с графикой все будет прекрасно. Полигонные юниты, детальнейшая анимация моделей, высокохудожественные спецэффекты — в общем, рекламу из этих эпитетов составлять, да и только.

* * *

Третий WarCraft с момента своего анонсирования вызывает полный спектр положительный эмоций — от бурных проявлений радости до просто живого интереса. Проект развивается, но, как обычно, Blizzard и не думает посвящать общественность в детали. В тени этой таинственности растет что-нибудь красивое, сильное и развесистое. И вряд ли игра под лейблом WarCraft может позволить себе стать чем-либо, кроме живой классики.

Думаю, она и не позволит. ■



Анимация детализована до предела. Какое-то похожее на лошадь существо под всадником лягается задними ногами! Или это его взрывом так перекрутило?..

БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 35%

С нетерпением.
Вообще, у Blizzard не бывает проектов, которых бы мы не ждали с нетерпением.

Ринат Хазиев (rinat@id.ru) Олег Полянский (rod@igromania.ru)



Epilogue

Погрузившись в изучение материалов по Epilogue, я был несколько подавлен величием замысла разработчиков. Невообразимая глобальность проекта давила на сознание. Она застревала в горле. Но, прокашлявшись и накапав себе хорошую дозу успокоительного под названием "скептицизм", я мужественно начал перерабатывать полученную информацию, местами проводя даже поверхностный анализ фактов. Результат этого мозгоплавящего занятия очень напоминает текст, который вы сейчас прочитаете.

Восстание сипаев

Про сюжет джентльмены из Team Sigma партизански молчат. Говорят, что не хотят раскрывать козыри раньше времени (хотя именно это замалчивание и выбивает у них козыри). Известно лишь, что действие игры будет происходить в мире, похожем на наш. Правда, все управление сосредоточено в руках двух диктаторов, но никто насчет этой самой диктатуры особенно не возникает. Всем живется хорошо, сытно кушается и сладко спится. Вы начинаете игру в роли офицера, чье задание — остановить восставших. Кто там восстал, откуда и зачем — тоже держится в секрете. Вероятно, данную информацию разработчики также считают козырной.

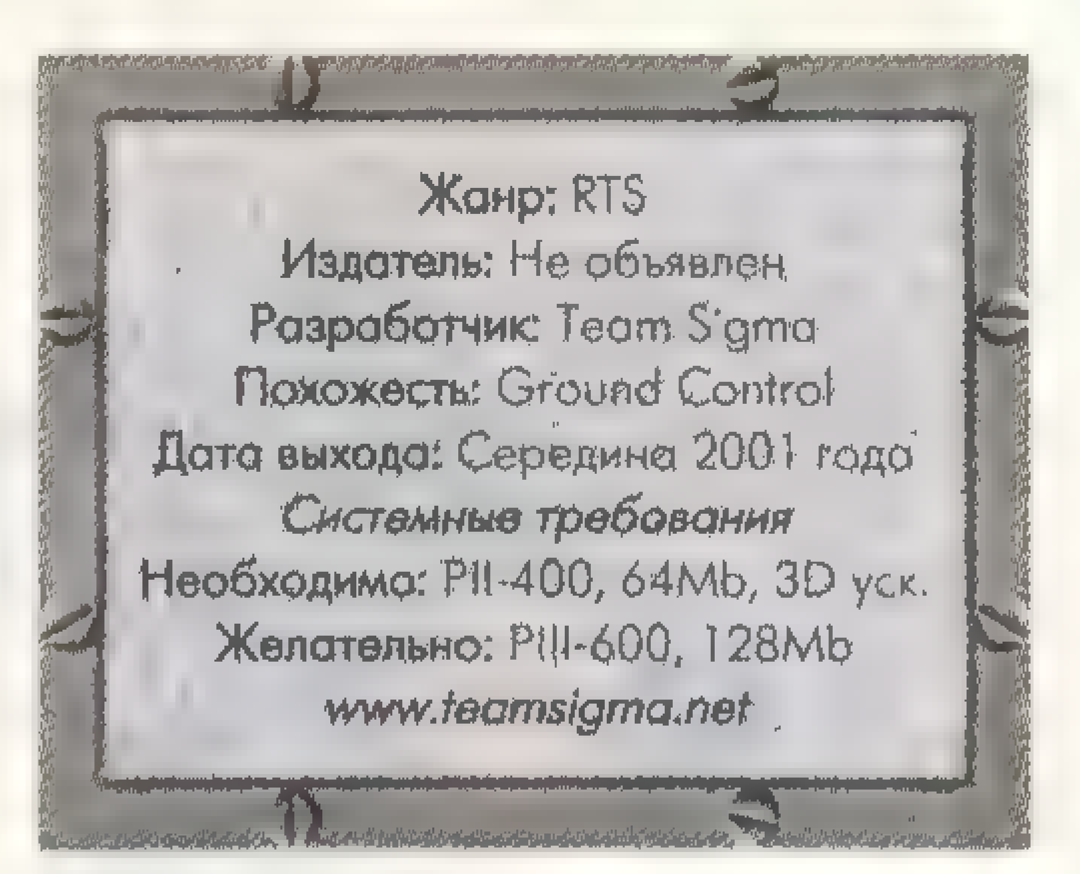
Поле битвы — Земля

Цитата из пресс-релиза: "Геймплей будет отличаться от всего виденного вами в стратегиях". Не могу это обосновать логически, но меня цитата наводит как раз на обратную мысль. Откуда бы взяться подобному скепсису? Возможно, горький опыт тому виной? Впрочем, попробую скрупулезным описанием геймплея повергнуть в прах свои сомнения.



Вот оно – соседство "модерн-" и "примитив-" классов.

Оставив общие стратегические концепции в стороне, немедленно перейдем к деталям и тонкостям. Для начала сообщу: очень большое значение имеет правильное геостратегическое расположение вашей базы. Это означает, что если вы где-нибудь хорошо спрячетесь вместе со зданиями и охранным периметром, вас никто трогать не будет. До поры до времени, конечно. Чтобы подпортить кровь агрессорам, когда все же придет пора и настанет время, можно построить непробиваемую оборону. А сделать это куда проще, если база возведена на скале.



Жанр: RTS
Издатель: Не объявлен
Разработчик: Team Sigma
Похожесть: Ground Control
Дата выхода: Середина 2001 года
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PIII-600, 128Mb
www.teamsigma.net

Эти же принципы работают и в обратном направлении, то есть против вас. Если вы поведете отряд в безумную лобовую атаку, то, скорее всего, проявленная опрометчивость обернется вашим поражением. Беря же пример с нормальных героев (в обход, доктор, пора уж...), прячась в кустах и оврагах, вы тем самым обратите на себя благосклонность Фортуны и получите дополнительный шанс застать врага врасплох. Что это означает на практике, точно не скажу — вряд ли "застанные врасплох" юниты врага утратят способность к сопротивлению. Вероятней всего, подразумевается, что компьютер не станет выращивать у себя в тылу защитные сооружения в большом количестве, и овладеть его базой будет проще путем не-фронтальной атаки. Моя гипотеза приобретает интересный оттенок в свете того факта, что вся игра будет проходить на одной *большой* карте мира (я не зря вкатил название дебильного фильма в заголовок — деление на миссии оставлено истории). То есть игрока обязывают продумывать каждый тактический ход — одно неверное движение, и нож в виде разрушенной обороны (закравшегося в тыл врага, захлебнувшейся глобальной атаки, на которую вы бросили все ресурсы — нужны еще варианты?) засядет у него в горле. И обычной перезагрузкой последнего сейва его уже не вытащить. То есть можно, но только если не смущает неостановимым фонтаном бьющая из раны кровь...

Карта поделена на климатические зоны. Это означает, что если на севере должно быть холодно, а на юге жарко, то так и будет. Огромное значение будет иметь меняющаяся в процессе игры погода. Дожди и снега, раскаленное лето и влажная осень как-то по-своему повлияют на геймплей. В теории. На практике — вновь не могу избавиться от скептического отношения. Ну как в RTS дождь может влиять на боевые действия? Разве что радиус видимости изменится/погоду нелетной объявят...



Мне это напоминает базу наркобарона в джунглях. А вам?





Интересно, а скорость вращения лопастей мельниц будет зависеть от скорости ветра? За физикой ведь тщательно следя...



По-видимому, это модерновая пагода.



Обратите внимание на правый нижний угол. Не только на Каспии нефть добывают.

Примитивный модернизм

Все юниты в Epilogue будут разбиты на два класса — primitive и modern. "Примитивы" выглядят приблизительно как транспортные средства Второй Мировой — самолеты тех времен, машины, в общем, то, что вы видели в фильмах. В отношении "модерновых" юнитов разработчики блюдут "козырную" традицию — про них ничего конкретного не известно. Подключив в сеть интуицию, могу предположить, что юниты этого класса будет иметь футуристический вид. Кстати, те же самые термины — primitive и modern — применимы и к зданиям

Добьем фактику по юнитам. Каждый из них будет обладать характеристиками — опыт, смелость, меткость и т.д. Очевидно, это не константные величины — они подвержены росту. Разработчики говорят, что в Epilogue институт характеристик развит, как бицепс у Шварцнеггера. То есть их влияние на геймплей игрок будет постоянно ощущать на своей шкуре, стремясь сделать его (влияние) приятным, беречь ветеранов как зеницу ока.



Не Golden Gate, но тоже довольно монументальный мостик.

Игра с огнем, ведущая к пожару

Движок игры "масштабируемый", то есть подстраивается под производственные мощности компьютера. Если они велики — бегунки настроек приклеиваются в области максимальных величин, если же нет — стремительно смещаются вниз ради удержания пристойных FPS. Более того, настраиваются не только визуальные фишки, но и сама игровая физика. Чем мощнее машина, тем реалистичнее игра изображает физические законы. Это означает, что рисунок геймплея на младших и старших "Пентиумах" будет отличаться, порой весьма разительно. Дискриминация налицо. Но идея забавна.

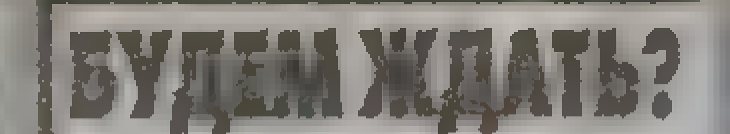
За графику можно не бояться. Судя по скриншотам, все будет, как выражается один мой товарищ, "пинцетно". Видно, что модельки очень хорошо детализованы. Грамотно отрисованы текстуры. Здания не выделяются на фоне ландшафта — вид такой, будто они всю жизнь стояли там, где стоят

Также хотелось бы отметить наличие консоли. Узнав про это, я тут же от радости сплясал индейский танец, ибо данный факт означает, что мы сможем настроить игру в угоду своим требованиям и предпочтениям

Бедой многих трехмерных стратегий было ужасное управление. Изобретение оси Z отнюдь не положительно сказалось на интуитивной понятности интерфейса. Не исключено, иным мазохистам нравилось исполнять комбо на клавиатуре и мыши в стиле Mortal Kombat лишь для того, чтобы повернуть в нужном направлении камеру. Но сейчас все эти люди отправлены на принудительное лечение лесоповалом. Я же надеюсь, что разработчики сделают все правильно

* * *

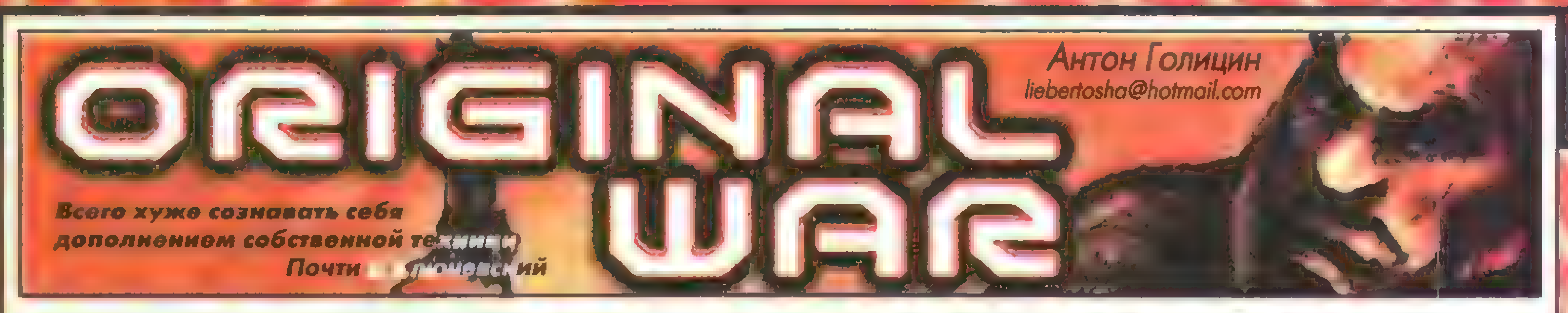
Как видно, у Team Sigma планов громадье. Они даже запланировали вторую часть, не закончив еще первой и не найдя издателя. Приятная самоуверенность, мне всегда нравились такие наглые типы. Не исключено, что упомянутое качество — не единственное достоинство "сигмоидной команды". В противном случае им не реализовать идею столь грандиозного масштаба. ■



ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 55%

Набрав воздуха в легкие — можно.
И спокойно "выпустить" его, если выйдет "пшик"...





ORIGINAL WAR

Антон Голицин
liebertosha@hotmail.com

Всего хуже сознавать себя дополнением собственной техники
Почти [illegible]чевский

Все в Virgin, кто хотел, давно катаются по Нью-Йоркам, Парижам и Лондонам в красных Lamborghini и ни о чем уже не думают... Но, очевидно, в европейском отделении Virgin некоторые еще ездят на Volvo, а иначе... что бы еще подвигло всеми уважаемую (за прошлые заслуги) компанию выпустить Original War?!

Жанр: RTS
Издатель: Virgin Interactive
www.vie.co.uk
Разработчик: Altar Interactive
www.altarinteractive.com
Похожесть: Sudden Strike
Дата выхода: 1 декабря 2000
Системные требования
Необходимо: PII-350, 64Mb
Желательно: PIII-500, 96Mb
www.original-war.com

Сюжет

Давным-давно, в XXI веке, люди построили машину времени. Работала она исключительно на уникальном минерале сиберите, который во времена холодной войны советские ученые нашли где-то (догадайтесь с одного раза, где?) в Сибири. Звездно-полосатый шпион выкрал кусок этого минерала и с огромным риском для жизни привез на Родину. Уже к началу XXI века сиберита не осталось ни грамма — кроме как в машинно-временных супер-пупер-секретных лабораториях по обе стороны Тихого океана.

Запустив Машину, наши, читай — американские ученые обнаружили, что два миллиона лет назад этого сиберита в Сибири было по самое не балуй. В связи с этим в Штатах формируется отряд высококвалифицированных и хорошо вооруженных времелазов, дабы организовать промышленную добычу сиберита в Эпохе Динозавров. Почти как у Фрэнка Герберта: "Кто владеет сиберитом — владеет Землей. Кто владеет Землей — владеет Вселенной!"

Другие наши, читай — советские (!) ученые обнаружили то же самое. Заслали наших. И началось...

Да, забыл добавить: билет у обеих сторон в одну сторону. Добудете сиберит — вернетесь, нет — пойдете на корм тиранозаврам.

Геймплей

К тому моменту, как вы будете читать эти строки, игра уже поступит на полки и прилавки магазинов. Так что вы сами сможете составить свое мнение о ней. Но я обязан вас предупредить!.. Благо демо-версия была пройдена мною вдоль и поперек, и с игрой все более чем понятно.

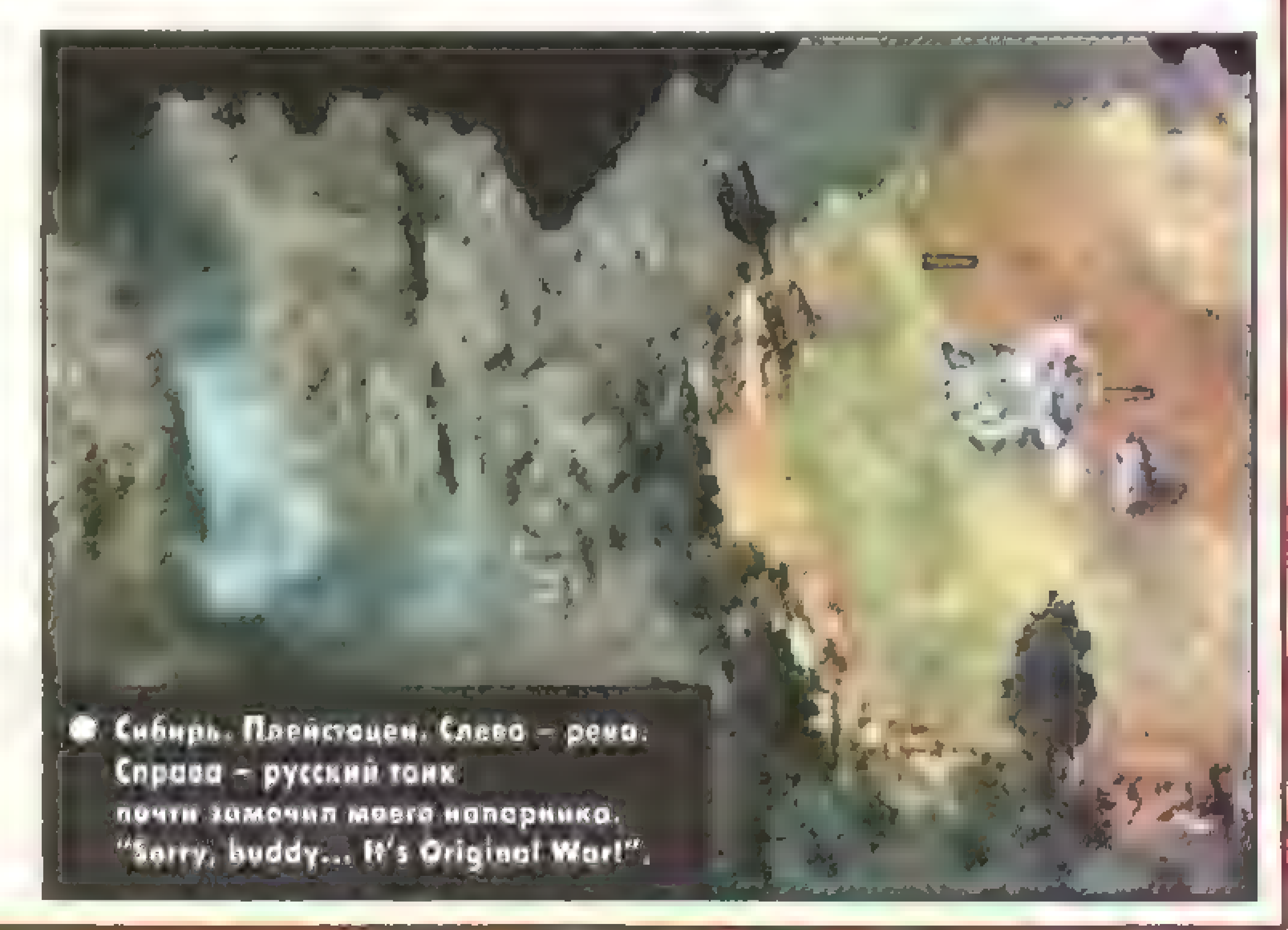
Играть, по сути, не во что. США и СССР противостоят друг другу. Миссии развиваются как бы динамически — то есть в начале вам дается одно задание, а в процессе выполнения подкидываются новые... Юниты выделяются рамкой и послушно бредут туда, куда вы им укажете. Пешие юниты легко и свободно выполняют команду "Ползти!" — что очень полезно, так как лес не горит, скалы не взрываются и за всеми ними можно спрятаться.

А прятаться придется, и как можно тщательней. Единственная тактика, ведущая к победе, — спрятаться, подождать, пока супостат уйдет по раз и навсегда означенному разработчиками маршруту, перебежать, извините, степенно перейти, к следующей рощице ако скале, спрятаться... Насчет "извините" в предыдущем предложении — это я НЕ пошутил. Юниты в Original War предпочитают именно степенно, не торопясь, переходить-переезжать с места на место. Так что момент для перебежки придется выбирать как можно тщательней, а то можно не успеть..

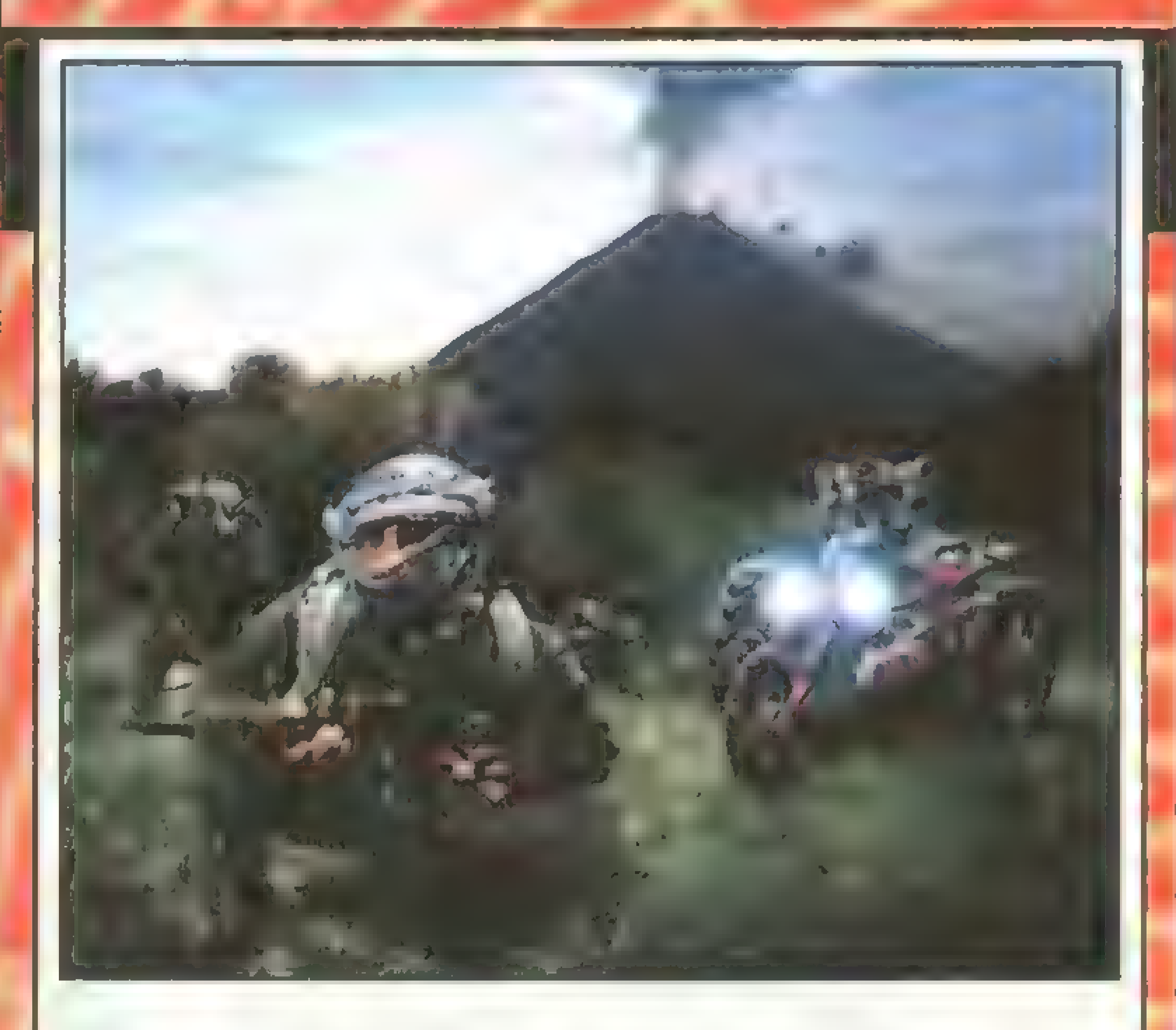
Оригинальный момент: ни одно из ваших зданий не может работать без людей. Никак! Построили фабрику — извольте заслать туда инженера. Ах, у вас тут бункер — так без снайперов это просто груда бетона!



Сибирь. XXI век. Слева – база. Справа – машина времени. Еще один шаг, и сплошной плейстоцен.



Сибирь. Плейстоцен. Слева – река. Справа – русский танк почти замочил моего напарника. "Sorry, buddy... It's Original War!".



Играете вы либо за Главного Дяденьку, либо за Главную Тетеньку — все остальные у вас в подчинении. И я так понимаю, что при успешном выполнении всех 20 (!) миссий в одной из двух кампаний — "любовь" у вас будет вечной, как "морковь" и "кровь"! При убиении Дяденьки (Тетеньки) миссию придется переигрывать заново.

Все без исключения юниты повышают свои ТТХ (тактико-технические характеристики) на протяжении всей игры, о чем не устают извещать радостными воплями: карта звуками напоминает тренажерный зал в Dungeon Keeper.

Все остальное — RTS-RTS'ом: строим базу, добываем ресурсы, бараки... да уж надоело рассказывать! Вы и сами, поди, за меня рассказать можете.

Ну что еще   Обещано: по 50 типов зданий, работающих на правильно, сиберите, по 40 юнитов и.   Все   ВСЕ!!!!!

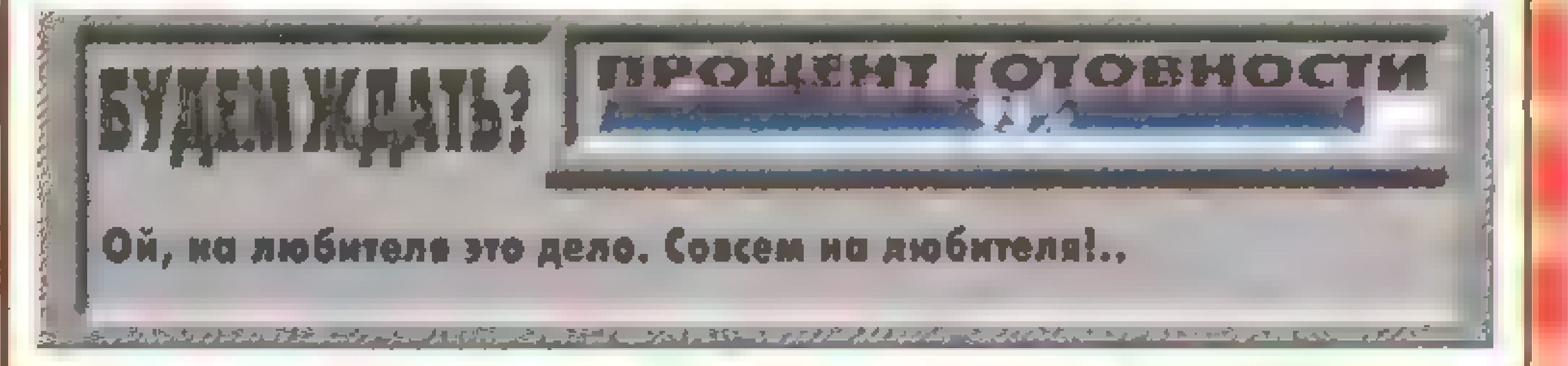
Графика и звук

Что касаемо графики   Посмотрите на скрины. Посмотрите на системные требования. Сравните... Помнится, в приснопамятной Knights&Merchants почти все то же самое бегало быстрее и убедительней на гораздо менее мощной машине. Юниты в виде спрайтов, с пикселями, выпирающими как... (censored! — ред.)... у половозрелого юноши, увидевшего очаровательную девушку! Типа дым, типа взрывы, типа честный рельеф... 3D-акселераторы заставляют пожалеть о потраченных на них деньгах. За что надрывались? За ЭТО?

Звук порадовал. Приличная озвучка персонажей. До сих пор в ушах стоит истеричный вой одного из персонажей: "Go ahead! Call 911!!!"... Музыка не надоедает, создает подобающее настроение и совершенно не зовет к битве. Наоборот, хочется спрятаться в кусточке и сидеть...сидеть...сидеть...

Final. Apofeoso

На мой взгляд, Virgin выпускает на рынок однозначно проходной, сырой продукт. Virgin хотелось соригинальничать — Virgin соригинальничала... А денег у "Девственников" и так предостаточно! Только кому она нужна — эта, не к ночи будь помянута, "Оригинальная Война"? ■







Однажды в компанию Mythos Games пришел представитель великой и могучей Virgin Пол Вип (Paul Whipp). Великий Белый Отец, как тут же окрестила его команда разработчиков из Mythos, предложил создать продолжение известной игрушки Magic & Mayhem, используя как успешно зарекомендовавшую себя концепцию первой части игры, так и все новейшие достижения 3D графики. Ребята в Mythos отказываться не стали. Бета-версия созрела к сентябрю 2000 года.

Краткое содержание предыдущей серии

Вернувшись домой из академии, юный бритоголовый маг-недоучка обнаруживает, что его дядя вместо того, чтобы зажарить жирного тельца к приезду единственного родственника, слинял из дома, оставив после себя лишь карту с проложенным маршрутом. Прихватив дядин посох и книгу заклинаний, племянник следует за ним. Путь дяди красной нитью тянется через все магические страны, только след после себя он оставил такой, что кого бы из местных аборигенов наш герой ни спрашивал о потерянном родственнике, в ответ... сыпались проклятия с метеоритным дождем вперемешку. Дальше объяснять не надо

Продолжение следует

Точнее, не продолжение, а преамбула, поскольку действие второй части Magic & Mayhem: The Art of Magic происходит за 500 лет до того, как на свет появились наши дядя с племянничком, и мир был намного менее цивилизованным (да куда уж еще-то?), и в нем правила первозданная магия. Со смертью Великого Магистра, магическая мощь которого поддерживала баланс в мире, начались раздоры, и целью игры станет предотвращение великой битвы между нациями


● Подземелья в Magic & Mayhem не обижены вниманием. Да здравствует Dungeon Keeper!

Главный герой — Ауракс (Aurax), молодой человек, оказавшийся втянутым в магические приключения, которые приведут в конце концов к изменению политической картины мира. Поскольку, как известно, на западе к имиджу политических деятелей относятся весьма серьезно, для разработки характеров, сюжета и диалогов был нанят профессиональный сценарист. Можете поверить — подобное в игровой индустрии происходит крайне редко. К сожалению

Жанр: Стратегия
с элементами Action и RPG
Разработчик:
Mythos Games/Charybdis
www.mythos.com/www.charybdis.com
Издатели: Virgin/Bethesda
www.virgin.com/www.bethesda.com
Дата выхода: Январь 2001 года
Системные требования
Необходимо: PII-233, 64 Mb, 3D уск
Желательно: PII-400
Мультиплеер: Да!
www.magicandmayhem.co.uk

● Иконки интерфейса постепенно заполоняют экран. Если так будет продолжаться, попасть мышью в ландшафт станет невозможно.

Ваш герой — маг, путешествующий по миру, полному хаотических сил. Вооруженный только ограниченным числом маны и заклинаний, он создает армию и использует атакующие спеллы, чтобы выжить и выполнить миссию Вам предстоит сражаться с превосходящими силами врагов, спасать узников, выбираться из темниц, минуя стражу, утаскивать вещи из охраняемого замка, биться на квадратах, где нет возможности восстанавливать ману, и многое другое. Игрок свободен в выборе последовательности прохождения сценариев. Более 30 миссий отделяют вас от финальной битвы.

Законы сохранения, или "от добра добра не ищут"

"Не чини то, что не сломалось!" — это высказывание продюсер Art of Magic **Энди Смит (Andy Smith)** возвел в принцип. Система использования магии лишь немного отличается от той, что была в первой части игры. Art of Magic; по словам создателей, — *"это арена быстрых и яростных битв"*, поэтому простота и удобство кастования спеллов имеют решающее значение. Естественно, добавились новые заклинания, например, дыхание дракона (Dragon's Breath), и появилась масса новых созданий. Теперь их более двух десятков видов.

Гиганты, демоны, дриады, минотавры, даже драконы... Разработчики оттягивались как могли. Так, одним из творений дизайнера **Джоша Тейлора (Josh Taylor)** стала дьявольски прекрасная гарпия в садо-мазохистском прикиде. Помяните мое слово: если они сделают ее трехмерное изображе-



ние соответствующего качества, будет эта гарпия красоваться на обложках отечественных журналов.

Сохранена оригинальная система заклинаний. В Magic & Mayhem есть три вида магии: хаоса, порядка и нейтральная. В багаже героя имеются сосуды-амулеты каждого вида. Для получения заклинания в амулет надо поместить один из магических ингредиентов — остролист, кристаллы серы и так далее. Меняя составляющие местами, можно каждый раз получать разные наборы спеллов. От правильности выбора зависит успех прохождения последующих миссий. За выполнение каждого задания даются призовые очки. Их можно потратить на прокачку героя или для приобретения новых амулетов любого вида. Ингредиенты герой находит в процессе приключений.

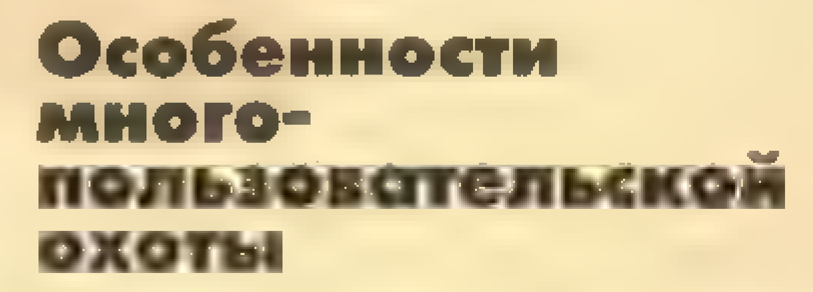
Интерфейс пользователя также почти не изменился по сравнению с исходной версией игры. Практика показала, что он интуитивен и понятен с самого начала. Так зачем его менять?

Дальше, выше, быстрее

Зато в области дизайна и графики Mythos Games твердо решила не отстать от конкурентов. *"Нет ничего лучше, чем увидеть дракона, пикирующего с небес и выплевывающего фонтан пламени на отряд гоблинов, прячущихся под кронами деревьев... и все это в 3D,"* — умиляется все тот же Энди Смит. Однако после того, как разработчики вволю налюбовались лирической картиной восхода солнца из-за левого уха тролля, оказалось, что радоваться рано. В процессе тестирования выяснилось, что перемещаться по полностью трехмерному миру настолько сложно, что, по словам Энди, *"после нескольких минут игры пользователь начинает понимать, как ему не хватает легкой системы управления, которая позволяла бы передвигаться по миру без пилотской лицензии"*. Немного погоревав, разработчики отказались от вращающейся камеры и заблокировали угол зрения на мир. Внешне это будет напоминать более ранние 2D-стратегии, но с возможностью масштабировать изображение. При конструировании уровни специально старались делать таким образом, чтобы вращение камеры и не было нужным, — например, в целях разглядеть какого-нибудь прячущегося за каменной стенкой гоблина.

Кстати, о гоблинах. Уже в первой части игры супостаты вели себя раздражающе разумно. Однако Mythos Games решила в развитии AI не останавливаться на достигнутом. Теперь противостоящие игроку маги будут внимательно наблюдать за вами и изменять свой стиль поведения в зависимости от стратегии и тактики геймера, пытаясь добиться превосходства над ним.

Вот, кстати, они и смешались в кучу, как и в статье предсказывала. Как же не молотить по своим в такой мясорубке?



Особенности многопользовательской охоты

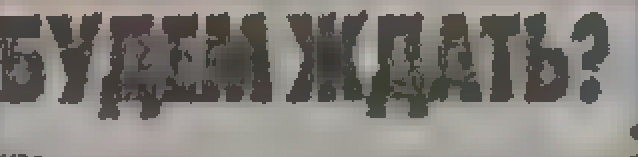
По разным данным, от 4 до 8 игроков смогут играть вместе по сети или Интернету. При этом у них будет общий инвентори. Новое: появилась возможность корректировки характеристик персонажа при его создании. Даются призовые очки, которые можно делить между основными характеристиками — здоровьем, маной, силой и числом доступных заклинаний. Это значит, что возможна специализация: кто-то лечит, кто-то калечит, а кто-то задумчиво бродит по окрестностям, любуясь красотами и подбирая все, что плохо лежит. Вглядитесь в сияющую перспективу: 8 игроков, у каждого из них армия по 15 и более "засаммоненных" созданий, соответствующее число враждебных монстров (ну как, перемножили и сложили?), и все это в real-time 3D на вашем экране! Смешались в кучу монстры, люди...

Нервных просим не смотреть

Напоследок, основываясь на знакомстве с первой частью игры, скажу, чего еще нам ждать. Mythos Games игроков не щадит. Обычное дело, когда, не успев еще оглядеться на новом квадрате, игрок получает разряд молнии или камушком по головушке от какого-нибудь аборигена. И монстры не стоят смирно, ожидая, когда мы сможем уделить им внимание, а бродят по карте, заходя к нам в тыл в самый неожиданный момент.

И еще. Когда ведутся массовые боевые действия в реальном времени, важно четко понимать, где свои, а где чужие. Обычно так и бывает — мы красные, они синие, или наоборот. А вот если и игрок, и противостоящий ему маг "саммонят" (summon — англ. "созывать") по 15 штук зеленых эльфов, и разобрать, где чей, можно только по цвету рамочки, которую не очень и разглядишь в свалке? Добавим, что ваш маг с равным энтузиазмом готов лупить заклинаниями и друзей, и врагов. А созданные вами твари среди прочих характеристик имеют такие достоинства, как трусость и тупость, и в решающий момент боя могут в самом прямом смысле слова повернуться к вам спиной. И — чу! — слышатся у мониторов скрежет зубовный и ненормативная лексика игроков, которые еще не вполне овладели искусством управления двумя десятками подразделений и опять ненароком пришибли союзника...

Одно ясно наверняка. Скучно не будет. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

"Успех оригинала, к которому добавлены новые элементы и идеи, поднимут игру на новый уровень," — заявляет президент Bethesda Владко Андонов. Возможно.





Shadow Dweller (balor@comset.net)

"Рукою мастера — ногой по физиономии."
Современный фольклор

Ежели вам посчастливилось играть в нестилусифицированный Baldur's Gate, возможно, вы обратили внимание на одного заносчивого персонажа где-то на востоке. Этот турист-любитель долго и не к месту распинался о некоем "городе, где никогда не бывает зимы, который опустел, но скоро снова будет заселен". И, вероятно, вы совсем не поняли — а причем тут..? Между тем, в определенном и не очень узком кругу лиц эта фраза произвела эффект разорвавшейся бомбы. Круг сей образовался из поклонников старой сетевой игры, называвшейся Neverwinter Nights. Фраза же недвусмысленно намекала о грядущей новой сетевой игре, называющейся... Neverwinter Nights.

NWN — возрождение легенды или окончательные ее похороны?

Преданья старины глубокой

Давным-давно, когда Интернет был еще маааленькой девочкой, в стране зажравшегося капитализма немалым спросом пользовались платные сервисы, напоминавшие сильно разросшиеся BBS. Самым главным, самым жадным из них была (и остается) America Online. И вот как-то раз босс AOL **Стив Кейс** задумался — чем бы эдаким завлечь невежественных американских юзеров? Купил он несколько ящиков вискаря и позвал для совместного обмозгования трех других деятелей — программиста **Дона Даглоу** из Stormfront Studios и шефов небезызвестных SSI и TSR, чьи имена история не сохранила. Был выпит один ящик, второй... а на третьем началась история графических многопользовательских РПГ, ныне получивших корявую аббревиатуру MMORPG.

Возможно, все обстояло совсем не так, но результат налицо — в 1991 году по заказу AOL и TSR SSI поручили Stormfront написать нечто доселе невиданное — многопользовательскую сетевую РПГ, облаченную в графику. Для справки — Гэрриот со своим Origin тогда еще дорисовывал графику к Ultima 6, а программисты всяких EverQuest и Acheron's Call изучали в школе начало алгебры и тайком от родителей курили в сортире. Взяв проверенный движок от "голдбоксов", Даглоу и компания засучили рукова и накатали игрушку, названную Neverwinter Nights.


Обратите внимание на детализацию — в одной руке у рыцаря подсвечник, в другой ключ. Все прекрасно видно

Рассказ о шести годах непрерывной славы NWN придется пропустить. Отметим лишь, что сервер игры, вмещавший не более 500 игроков, был забит перманентно до последнего дня работы (это 1997 год! и EGA'шная игрушка!). Поклонники с радостью отдавали за почасовой AOL по 100-200 президентов в месяц, принося фирме по 6 миллионов в год, а в первые годы Лорда Нашера — мэра города Neverwinter — нередко отыгрывал сам Кейс. Но увы — ничто не вечно под луной, как справедливо заметил поэт. 1996 год принес "неограниченный доступ в Интернет", AOL подхватила инициативу — и фанаты NWN, просиживающие в игре по 10 часов в сутки, мгновенно потеряли статус дойной коровы. В июне 1997 года ворота NWN закрылись навсегда — якобы из-за "устарелости" игры. Как будто хоть одному из тысяч ее поклонников было до этой устарелости дело... Так умерла легенда MMORPG.

Сказать, что закрытие NWN вызвало бурю протеста — не сказать ничего. Несколько особо отъявленных поклонников даже пытались судиться с монстром капитализма, но с очевидным исходом. Обездоленное сообщество отправилось покорять повылезавшие отовсюду новые MMORPG, но от каждой последующей игры страдальцы плевались больше, чем от предыдущей. И тут Interplay, глядящий в Наполеоны РПГ-строения, с таинственной целью приобретает у AOL права на название Neverwinter Nights. Общество застывает в тревожном ожидании.. И вот завеса тайны приподнимается — Bioware, прославившим себя популярным Baldur's Gate, поручено написать сетевую игру... нет, не NWN 2, а просто NWN. Экстаз, объятия со слезами на глазах, поднятые бокалы... и медленно накатывающая на глаза красная пелена гнева при дальнейшем подъеме упомянутой завесы. Ибо надежды фэнов и планы Interplay, мягко говоря, не вполне совпадали.

"Наш проект — 'духовный наследник' той классической игры"
Цитата из официального FAQ

Все для всех, и пусть никто не уйдет

Чего хотели фэны, думаю, вполне очевидно. Они хотели NWN таким, каким его помнили. Возможно, с графикой поприличней, с территорией побольше, но — NWN. А вот Bioware взвалило себе на плечи планов громадье. В рамках одной игры сей коллектив намерен соединить: а) обычную CRPG; б) много-

Жанр: RPG
Издатель: Interplay
www.interplay.com
Разработчик: Bioware
www.bioware.com
Похожесть: Baldur's Gate, Vampire The Masquerade: Redemption
Системные требования
Необходимо: PII-233, 64 Mb, 3D уск
Желательно: PII-500
Дата выхода: Середина 2001 года
www.neverwinternights.com


Город, где "никогда не бывает зимы"


Интересно, что сейчас скажет Dungeon Master?

пользовательскую CRPG; ... ю) слегка кастрированную MMORPG; я) конструктор CRPG. Притом с обалденной графикой, возможной поддержкой речевой коммуникации и интеграцией указанных четырех форм в одну — пока друзья Васи Пупкина через Интернет бродят по васиному подземелью, коварный ДМ Вася выкапывает у них под ногами яму и сажает туда четырех драконов, устами которых в горячке битвы он сообщит игрокам, где лежит заветный ключ. Это как пример.

Более того, биоваровцы угрожают, что все эти элементы будут само совершенство (иного от пиарных материалов трудно ожидать) — короче, делают "самую крутую из всех РПГ". А главное — интервью давать ну очень просто. Что бы ни спросили — "пусть юзеры делают". Нужна вам, дескать, MMORPG — ставьте кабельный модем, объединяйтесь еще с несколькими кабельмодемщиками и держите свои серваки. Хотите диаблу — пожалуйсто, нажмите на кнопку в редакторе, и монстры с магическими шмотками будут сыпаться прямо на голову. Хотите РПГ — вперед, пишите диалоги. Но вот только печальный опыт подсказывает — вещи, сделанные под девизом "все для всех", чаще всего в итоге оказываются ничем и ни для кого.

Но оставим разумный скепсис до выхода игры и вернемся к нашим Нашерам. Neverwinter — это город такой, расположенный в северо-западном углу Торила на побережье моря Мечей. Если эта фраза заставила вас усиленно морщить лобную кость, поясняю: это от Балдурс Гейта на север, часов 15 игровой ходьбы. Действие игрушки одним городом, естественно, не ограничивается — от родных пенат можно добраться до пиратского мегаполиса Лускан далеко на севере, а также до целой кучи деревенек, не говоря уже о разнообразнейших монстрохранилищах. Лускан, очевидно, город плохой, ну а Невервинтер с мэром Нашером, само собой, — хороший.

В однопользовательской игре вам придется создать себе альтер-эго по всем (как оно обычно говорится в каждой новой игре по AD&D) правилам Третьей Редакции, то есть выбирая из семи рас (обычные 6 плюс полуорки) и 11 классов (обычные 6 плюс не совсем обычные барды и друиды, плюс ворвары, колдуны и монахи). После чего этой "альтерэгой" отправиться наносить пользу и причинять добро, по дороге запасшись несколькими NPC. Обещано от 60 до 100 часов непрерывного геймплея, что для сегодняшних РПГ считается вполне солидной цифрой.

Однако обычный сингл является лишь довеском к игре. Является оным и возможность создания какой-никакой MMORPG, и даже редактор модулей. Корень идеологии NWN — это имитация механики обычной настольной РПГ. Сервер работает как ДМ (то есть сидит там реальный человек и ДМит себе потихоньку), а несколько клиентов у него "водятся", читая, что он им объявит устами NPC, и убивая тех, кого он им подкинет, когда устанет писать. Судя по всему, Bioware действительно приложили массу усилий, чтобы NWN получилась играбельной и для участников, и для ДМа. Только вот возникает вопрос - а нужно ли это кому-нибудь? Те, кто играют в настолки, в компьютере для этого не нуждаются и в гробу видали супертрехмерную графику (равно как и EGA'шные спрайты, впрочем).

Нет стола — есть чаты и IRC. А те, кто хочет играть на компьютере, предпочли бы полноценный MMORPG. У железного ящика и застольных посиделок — разные достоинства и недостатки, и эмулировать вторые с помощью первого, по-моему, занятие неблагодарное и малоперспективное. Такие бы ресурсы да на благое дело... ну да Бэйн им судия.

"Делая конструктор, я стремлюсь, чтобы с его помощью моя бабушка могла бы слепить простенький хэк-н-слэш за час."
Роб Бартель, сценарист и дизайнер

Мы гасили их повсюду, мы мочили их везде...

По части геймплея Bioware следует своим правилам — "классическое" героическое фэнтези с обязательным реалтаймовым комбатом. И именно на этой фразе поклонники оригинального NWN начинают в истерике биться головой о монитор.

NWN был пошаговым — и не надо делать круглые глаза, гадая, как это можно играть в пошаговую игру в Сети. Не будет даже зна-






Кадры из оригинальной Neverwinter Nights. EGA-графика, десять лет тому назад...



Интерфейс, стыдливо прячущийся в углах и по кромке экрана, обещает быть удобным. Точнее, он просто обязан быть таковым — иначе игроку не выжить в вихре летящих в прошлое секунд реального времени



А как разработчики смотрят на проблему PKilling'а?

комой по BG паузы: единственное средство, обещанное Bioware для облегчения мышевозилова, — запоминание команд. То есть сказал "альтерэге": "мочи гада топором" — он и будет мочить, пока не рухнет в изнеможении или не получит иное указание. Зато обещан очень удобный интерфейс — продюсер игры Трент Остер грозит мучительной смертью программисту всякой игры, в которой для выполнения какого-либо действия ему (Тренту) придется сделать более трех кликов. D&D'шные правила обещано реализовать в масштабах двухсот заклинаний и такого же количества монстров. О количестве магических вещиц ничего не говорится, но, с учетом нынешних тенденций в РПГ, предположу, что трехзначным числом оно не ограничится.

Знакомая по "Балдурсам" изометрия также останется. Но NWN будет игрой трехмерной — используется движок от MDK2, а также собственное ядро Aurora — как следствие, камеру можно вертеть и менять уровень высоты. Вообще, от графики игры все обозреватели пребывают в перманентной эйфории. От каждой заклепки на гульфике орка свет факела отражается по-своему и рисует на стенах/земле динамические тени. Я на E3 не зашел как-то в этот раз, так что поверю на слово. На скриншотах и в трейлере мы имеем радость наблюдать достаточно типичные, слегка угловатые фигуры, имеющие близкое сходство с людьми.

Это сейчас считается очень красивым, поэтому с готовностью повторю — графика в NWN обещает быть очень красивой. Поздравляю всех, для кого это имеет значение. От имени же тех, кто графикой наслаждается в джепегах, а в игры предпочитает играть, пожимаю плечами и смотрю следующий абзац.

"Над текстурами для города двое художников пахало пять месяцев."
Трент Остер, продюсер

Последние частички единой мозаики

Встроенный в NWN конструктор для построения собственных модулей — вот что наиболее интересно лично для меня. Редактор обещают достаточно мощный, вплоть до создания собственных предметов. Вместе с тем — масса всяческих "wizards", то есть автоматики, которая создает все сама, потакая геймерской лени. Проблема в другом — по Ваньке ли будет шапка? Известно, что от перетасовки заранее заготовленных элементов пользователи конструкторов очень быстро устают. А слепить трехмерного монстра — это вам не спрайт 24x24 для FRUA нарисовать, и даже не кусок "джепега" фотошопом вырезать. Много ли будет юзерских сценариев, не являющихся клонами оригинала?

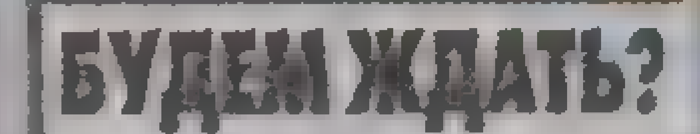
Боюсь, что их число устремится к нулю.

Касаемо же мультиплеера, Bioware, как я уже писал, не настроено сама создавать постоянный MMORPG, предоставляя эту возможность юзерам. Однако бесплатный хостинг для обычных сессий на *neverwinter.net* они таки обещают. Среди прочего, на нем будет специальная библиотека персонажей, предназначенная для защиты от читеров и манчкинов. Работает она так: утром забрал своего персонажа, вечером привел обратно. Если за день он набрал на экспинку или монетку больше, чем задумано кодерами, — извольте выбросить. Или перейдите в статус неофициального персонажа, с которым можно делать все, что угодно, — но не всякий сервер или ДМ согласится вас такого принять. Тоже вариант, конечно, но в тот день, когда я совершенно честно заработаю больше положенной квоты экспы, я на эту библиотеку насмерть обижусь.

Слава павшему величию

Безусловно, NWN от Bioware будет очень модной игрой. Вероятно также, что она будет игрой хорошей — если не во всех своих аспектах, то хотя бы в одном. Я ее, несмотря ни на что, подожду. Но одно не подлежит сомнению — если чем-то этот NWN и "наследует" оригиналу, то только так называемым "духом". Который, как и прочая метафизика, в нашем мире чистогана не особо котируется.

Поклонники же оригинальной NWN устали ждать милостей от крупных фирм и сели возрождать легенду самостоятельно. Под маркой Forgotten World (*www.forgotten-world.com*). ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Да придется уж. Как-никак, масштабы задуманного впечатляют.



Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Ballistics

Друзья, это наконец-то произошло. Все наши надежды со времен Tube и SlipStream 5000 наконец-то увенчались чем-то таким, после чего можно без зазрения совести умирать или садиться за написание пятитомных мемуаров "как я стал киберпанком". Техномания, сверхвысокие скорости, *страшный* трэш, "keep my death out" из наушников и пьянящая, способная довести до суицида любого аскета с непобедимым P-166, графика. Это будущее. Это Ballistics.



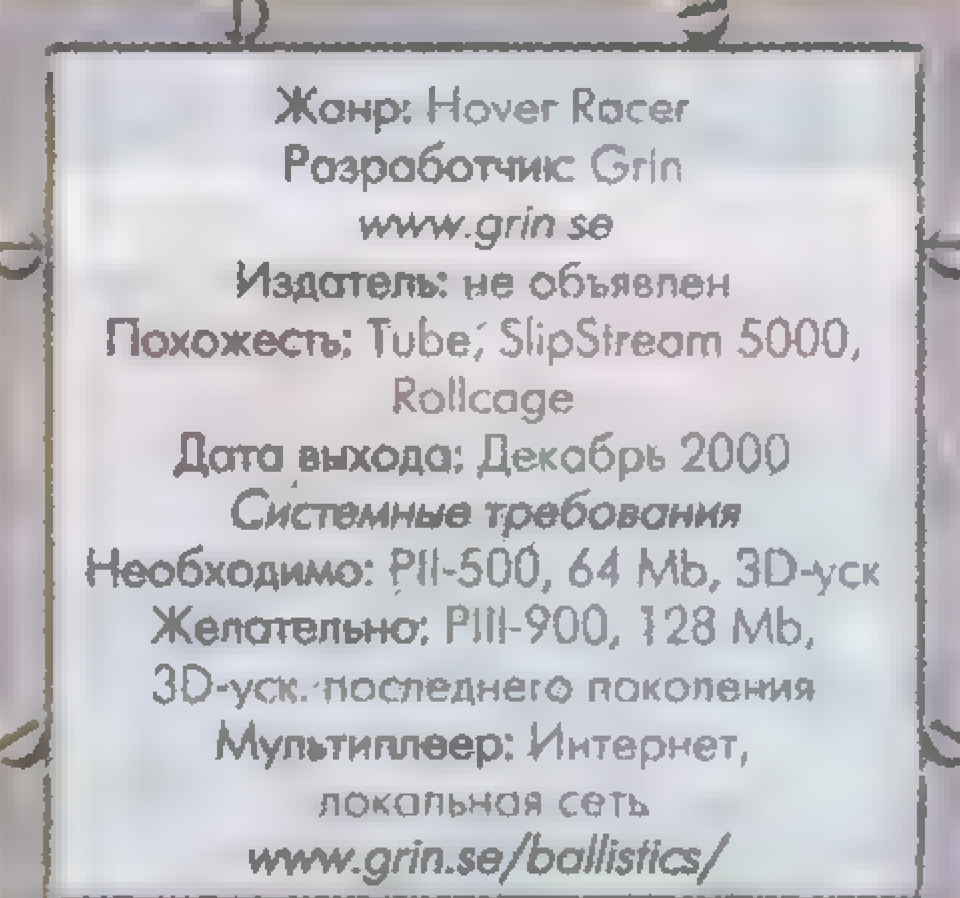
200-300 зеленых рублей — и это счастье у вас на экране. Видите, как играют с отражениями хромовые бока байка?

Полная труба

Итак, что мы имеем. мы имеем претенциозный движок с красноречивым названием Diesel, над которым не покладая рук трудились два с лишним года. Движок настолько хорош, насколько может быть хорошим движок, у которого в минимальных требованиях значится GeForce2. Стоп, не надо истерик, такие требования — только для игры с качеством картинки как на скриншотах (см. официальный сайт). Для "нормальной" игры достаточно будет обойтись всего лишь первым "форсом" Так что делайте выводы, друзья, и сносите ваши ривы и вуды за дверь, благо все маломальски современные жилдома оснащены сверхскоростными мусоропроводами.

Кстати, о них: несмотря на системные требования, мы имеем потрясающую идею возрождения скорости и вселенского безумия игры нашего детства DeathTrack (а также нескольких игр юности, вроде Tube или SlipStream 5000). А еще вдобавок ко всему бесконечную кишку узких лабиринтов, по которым надобно нестись на сверхзвуковой скорости, и хромированные, высокоскоростные мотоциклы угарной раскраски с воздушной подушкой и турбонаддувом

Так, стоп-стоп-стоп. Давайте по порядку: далекое будущее; гравитация давно побеждена лучшими умами человечества; техническая мысль достигла таких высот, что из человеческого обихода совершенно исчезло понятие "улица"; люди ходят и перемещаются по длинным коммуникационным тоннелям над и под землей родного мегаполиса. Небоскребы нового общества выстроены безобразно — без каких-либо масштабов и ограничений (гравитация-то побеждена), с каждым годом все больше и больше напоминая очертаниями полотнища безумца Дали И кругом бетон, стекло и сталь...



Жанр: Hover Racer
Разработчик: Grin
www.grin.se
Издатель: не объявлен
Похожесть: Tube, SlipStream 5000, Rollcage
Дата выхода: Декабрь 2000
Системные требования
Необходимо: PII-500, 64 Mb, 3D-уск
Желательно: PIII-900, 128 Mb, 3D-уск. последнего поколения
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
www.grin.se/ballistics/

Баланс

Вот-вот, бетон-с, господа. А по бетонному тоннелю особо шустро не разгонишься — малейшая ошибка, и тут же сплющит в блин, да так, что не успеешь и вспомнить, по какому из ньютоновских законов. Поэтому разработчики ввели действительно новую и в чем-то даже революционную систему управления чудо-байком. Существует два режима руления: безопасный и, соответственно, не очень. В первом мотоцикл ведет себя послушнее того безымянного катафалка из Tube — аккуратно ездит по стенам тоннеля, по всем их 360 градусам, и ни на что не падает, так как удерживается автономными генераторами магнитного поля. Во втором же — генераторы чудесным образом отключаются, и мы летим в бесконечную пропасть скорости, совершенно неуправляемые, но счастливые, как Гагарин в своей капсуле.

Именно в балансе между двумя этими режимами кроется секрет успешной игры — где безопасно войти в поворот по стеночке, где обогнать противника моментальным рывком вперед, как вовремя затормозить и снова переключиться в безопасный режим... Баланс во всем — и это хорошо.



Падение в мусоропровод от первого лица. Или все-таки подъем?

Гараж

Не избежал Ballistics и некоторого налета рыночных отношений: за выигранную гонку мы получаем небольшое вознаграждение, достаточное для починки гравицикла. Премии лучшему в лиге вполне хватит на небольшой апгрейд, а уж победитель чемпионата может купить себе что-нибудь из совершенно новых, скоростных моделей байков.

Грубо говоря, мотоцикл состоит из четырех основных частей: ку-





Небоскребы-небоскребы, а вот гонщиков что-то не видать — все они в туннели попрятались

зова, собственно движка, ускорителя и... кулера. Ну, вентилятора, если по-народному. Насчет него надо немного пояснить дело в том, что на очень больших скоростях гравициклы имеют нехорошую тенденцию к перегреву и развалу на составные части, так что более мощный кулер позволит дольше удерживать высокую скорость. Бустер же — быстрее ее набирать. А движки поднимают общую планку скорости. Снова баланс? Точно, он самый

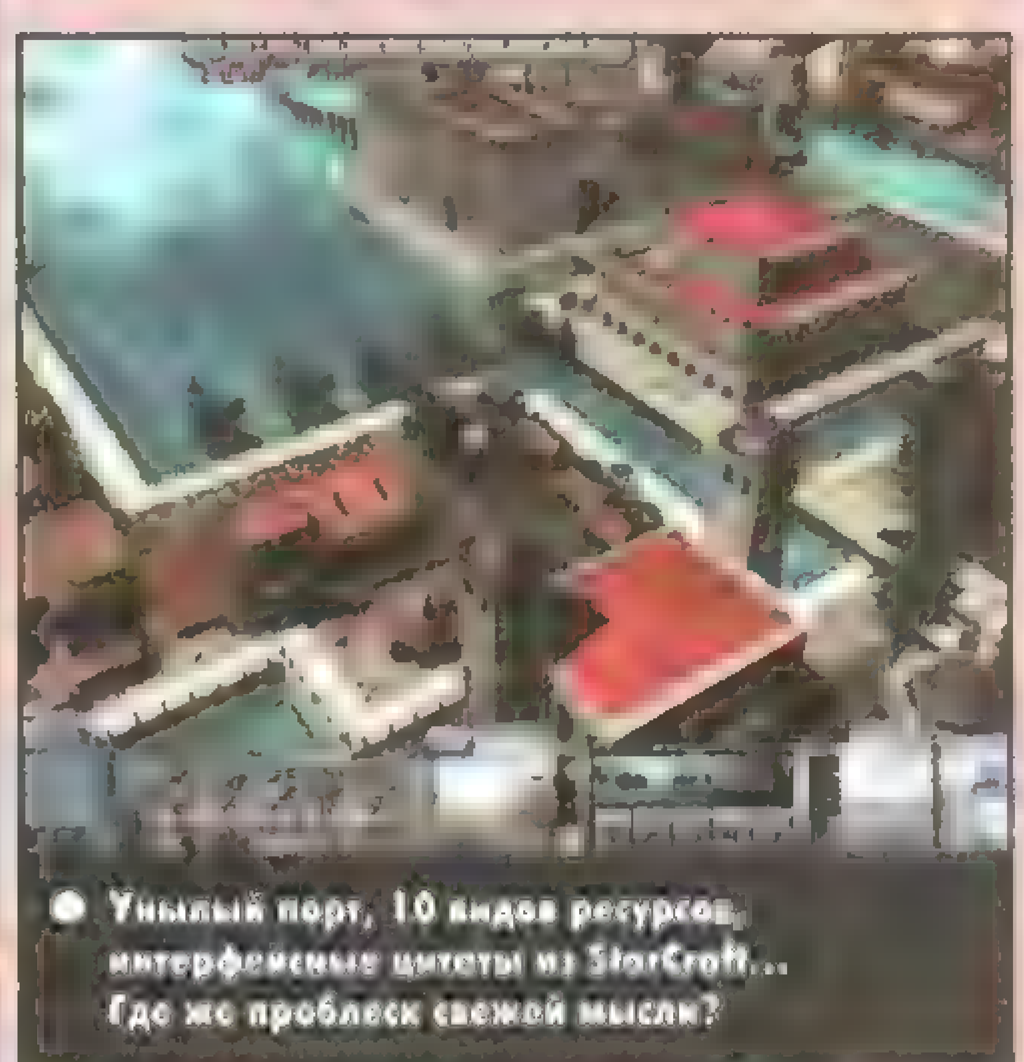
Романтика

Намерение разработчиков одобряю. Индустрия не шибко часто радует нас играми с НАСТОЯЩИМИ сверхскоростями, и последний раз мы с душой гоняли только в убойном Rollcage или, дай бог памяти, в каком-нибудь Star Wars: Episode 1 Racer. Дело за малым — пойти ограбить банк и купить второй GeForce. И уж тогда — ух, погоняем! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ? **ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ**

Если ваша тяга к высоким скоростям подкрепляется чем-то вроде GeForce 2, то всенепременно! Иначе...





Унылый порт, 10 видов ресурсов, интерфейсные цитаты из StarCraft... Где же проблеск свежей мысли?

Клоны бывают разные: удачные, даже очень (пример — Starcraft как клон Warcraft), не совсем удачные, но все же достойные (Submarine Titans как клон Starcraft), и вовсе отстойные. Выпускаемая в скором времени игрушка Golem безоговорочно относится к последней категории — эдакий "Starcraft на воде"

Отвращение вызывает уже сам сюжет игры, неумело навороченный и криво прошитый белыми нитками. Суть такова. В конце третьего тысячелетия землей правит Совет магов Света, однако оппозиции в лице магов Хаоса удается выпустить какой-то магический луч, который растапливает обе полярные шапки, от чего 80% суши оказывается под водой. Но это только полбеды: оказывается, что луч был каким-то радиоактивным, так что многие подверглись полной мутации, образовав насекомоподобную расу Genes —существ, совершенно не похожих на людей. У других эта странная радиация вызвала мутацию мозга, превратив их в гениев, образовавших расу Cytexes, — человекоподобных существ. Наконец, некоторых мутация вообще не затронула — эти обычные люди-человеки составили расу United Clan. Вот вам и три расы старкрафтовского типа: Genes — это все те же зерги, Cytexes — техногенные протосы, а люди — они и в Африке люди.

Жанр: RTS
Издатель/Разработчик: Leryx Longsoft
www.leryxlongsoft.com
Похожесть: Submarine Titans
Дата выхода: Март 2001 года
Системные требования
Необходимо: P-200, 32Mb
Рекомендуется: PII-366, 64Mb

В игре будет ДЕСЯТЬ (!) ресурсов, так что совершенно непонятно, как за всем этим уследить в режиме реального времени. В порту (то бишь на базе) строятся здания 6 типов, среди которых нет ничего необычного. Юниты делятся на 3 класса: обычные наводные корабли, подлодки и самолеты. Особенности юнитов, естественно, старкрафтовские: корабли Genes регенерируют, подобно зергам; юниты Cytexes могут становиться невидимыми (точно: протосы!); а флот United Clans можно поддерживать традиционными магическими заклинаниями типа Wrath of Gods (названный по-другому Lightning Storm). Развитие науки/магии/эволюционных приспособлений дает возможность делать апгрейды и строить новые юниты.

Словом, в проекте нет ничего необычного, если не считать столь безнадежной бесперспективности. Графика — хуже не представить. взгляните на эти невзрачные, угловатые посудины (что это: корабль, подлодка или самолет?), над которыми, как бревна, торчат индикаторы здоровья. Похоже, что команда Leryx Longsoft второй раз наступает на одни и те же грабли... Хотя, может, оно им нравится? ■

БУДЕМ ЖДАТЬ? **ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ**

Блаженно ждем конца света.



"Parkan. Железная Стратегия" – так называется игра. Хорошее, удобное, коммерчески правильное название. С таким можно жить; полной грудью вдыхать ветер западных рынков, метущий по земле зеленые листья. Те листья, что отпечатаны в типографии и содержат в себе тоненькие, светящиеся в ультрафиолете волоски и магические знаки, проступающие на ярком солнце, например, Атланты. Не этот ли листопад – мечта разработчика?

"Это не стратегия," **– сказали мне в "Никите", разом порушив все иллюзии относительно соответствия оболочки и наполнения.** ***"Это, прежде всего симулятор; у стратегической части игры хватает ума осознавать, что она лишь на втором месте".*** **Секундная стрелка часов проглотила семь тысяч делений, прежде чем я тоже осознал этот удивительный факт.**

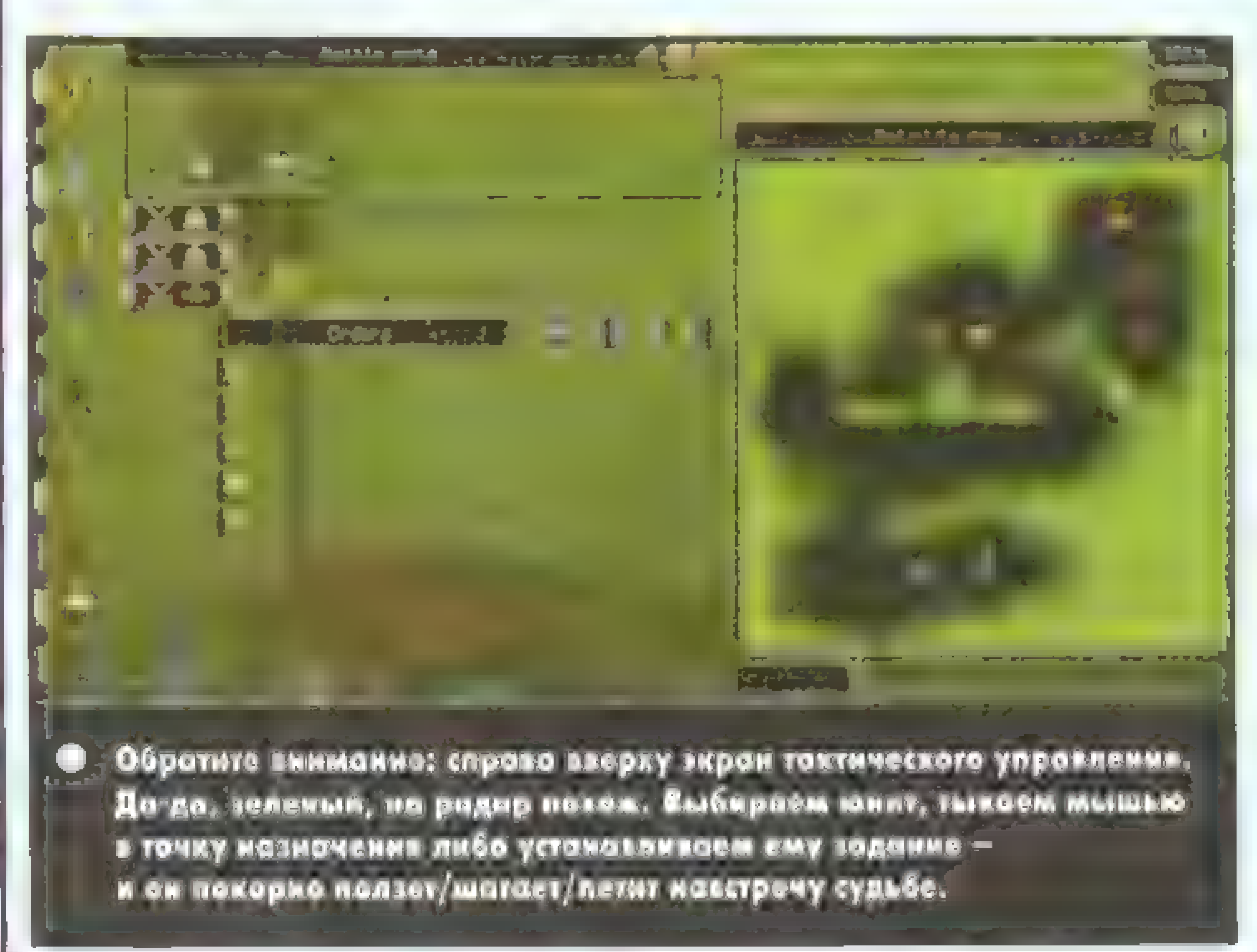
Визит к минотавру

Промерзнув до костей на сквозном ветру и потеряв всего пару ребер в набитом гражданами автобусе, дедуктивно вычислив, что вон то квадратное желтое здание и есть то самое "квадратное желтое здание", о котором говорил по телефону PR **Павел Юпатов**, миновав очаровательную вахтершу и пять лестничных пролетов, пожав руку Павлу и удостоившись краткого взгляда **Никиты Скрипкина**, я сел перед компьютером в офисе "Никиты". *"Ну, что, сначала играем, а потом беседуем, или наоборот?". "Играем!"* — отрезал решительный я, исходя из принципов "сделал тело — гуляй смело" и "разработчик не волк — в лес не убежит", задумав, в общем, сначала освоить предмет разговора, а потом разговаривать по предмету... Но судьба определила по-иному, ибо черт, извечный ее рулевой, дернул меня за язык спросить о сюжете. *"А, сюжет... вот это **Олег Костин**, руководитель проекта. Он расскажет".*

Я начал слушать и... пропал, очнувшись лишь через полчаса. Все было на месте — офис, плакаты, компьютеры и колкий ледяной вечер за окном, но в сознании кружились слова "Лентис", "Лабиринт", "телепорты", "колонизация" и "зодчие", под черепной коробкой разноцветно взрывались космические дали и слышался рев двигателей "Паркана". Не знаю, что тому виной — то ли мастерство Олега как рассказчика, то ли мощь сюжетной канвы, то ли мое собственное расстроенное воображение — но я понял простую вещь: я готов рубиться сутками напролет даже в "пасьянс" или "сапера", если по ходу действия мне *так* будут излагать *такой* сюжет.

● Оцените политру. Что-то в этом есть бэттлзоновское...

Но, увы, Олег Костин существует на свете в единственном экземпляре, а игра будет растиражирована многими тысячами. И те, кто купит коробку, смогут лишь заглянуть в замочную скважину, откуда едва падут на сетчатку отблески феерического рассказа, услышанного мною в офисе "Никиты". Чтобы изложить его в достойном объеме, понадобилось бы сделать фильм, а не игру, укомплектованную "всего" сотней мегобайт видео. Но тем не менее — давайте позволим взгляду скользнуть по щелке для ключа к вашей фантозии.


● Обратите внимание: справо вверху экран тактического управления. Да-да, зеленый, на радар похож. Выбираем юнит, тыкаем мышью в точку назначения либо устанавливаем ему задание – и он покорно ползет/шагает/летит навстречу судьбе.

Новые приключения "Паркана"

...Примерно в двадцати парсеках от сектора Лентис в направлении созвездия Стрельца, среди плотных пылегазовых облаков находится странное звездное скопление. Навигация там смертельно опасна, и корабли, случайно попавшие в те места, могут месяцами искать на ощупь свободные от пыли и обломков "окна" — для того, чтобы разогнаться и совершить гипер-переход в другие звездные системы

В 4120 году Федерация Зеленого Кольца отправила в недра скопления спасательную экспедицию. Эта экспедиция так никого и не спасла, но зато обнаружила на поверхности одной из планет действующие сооружения исчезнувшей расы "зодчих": энергетические станции — "генераторы" — и так называемые "телепорты". Так был открыт Лабиринт — система порталов, которые соединяли между собой планеты в системах неведомых звезд.

Путешествия через эти странные порталы были очень опасны. Кроме того, ни один "телепорт" ни разу не смог переправить предмет, превосходящий по весу и объему обычного человека. В космическом скафандре и с парой солидных чемоданов. Однако очень скоро в Лабиринте появились первые поселенцы.

Жанр: Simulation/Action/Strategy
Издатель/Разработчик: "Никита"
www.nikita.ru
Похожесть: Uprising, BattleZone, MechWarrior
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PIII-600, 128Mb
Сколько CD: Один
www.ironstrategy.com



Потом настал черед огромных и могущественных межпланетных корпораций, входящих в Торговую Лигу; среди них были TransGal и ISCom. Для разведки и охраны собственных интересов сразу несколько компаний разработали концепцию автономных промышленных баз. Началась хаотичная колонизация планет Лабиринта. Разумеется, очень скоро интересы различных корпораций начали пересекаться — вблизи обнаруженных "генераторов" и "телепортов". И тут выяснилось, что мирные горнодобывающие комбайны на самом деле ни что иное, как огромные боевые машины (варботы), оснащенные самым современным оружием. Столкновения отрядов железных колонизаторов быстро стали напоминать самые настоящие войны.

Во время одной из таких "операций" местный контрабандист Дон Баллен вынужден был бежать через "черный телепорт" — так в Лабиринте называли порталы, из которых люди не возвращались. Через пару месяцев, больной и почти выживший из ума, Баллен появился опять. Врачам TransGal удалось составить из разрозненных фрагментов почти всю историю его невероятного путешествия. Оказалось, что Баллен случайно наткнулся на легендарный "центральный портал" и даже научился как-то управлять "телепортами". Но самое главное — он видел в Лабиринте страшное "нечто", но ушел живым, лишившись при этом рассудка.

Путевой дневник контрабандиста попал в руки Виндиго — начальника службы безопасности корпорации TransGal. Виндиго поднял бунт, и у исследованной части Лабиринта появился самозваный, полновластный и суверенный правитель.

Лишившись возможности дальнейшего освоения системы лабиринта и поиска следов загадочных "зодчих", руководство Федерации послало несколько объединений боевого десанта с целью разведки позиций мятежников и подготовки плацдарма к высадке миротворческой экспедиции. В то же время один из правительственных чиновников, упорно выступавший за мирное урегулирование конфликта, допустил утечку информации, и мятежники заранее узнали о подготовленной операции. Виндиго пустил в ход оружие "зодчих". В результате все корабли десанта были уничтожены еще на орбите. Единственным исключением оказался боевой крейсер Parkan и его капитан... Это вы.

Симуляция стратегии

А дальше начались клинические испытания "Железной Стратегии". Я бродил по миссиям tutorial'а, меняя варботов, пробуя на зуб управление и тыкаясь носом в текстуры, ловя корпусом лучи лазера, захватывая базы и налаживая исследование/производство новых машин; внимая принципам симуляторной войны, ход которой зависит от выбранной стратегии. В последней части фразы — сумма не изменится от перестановки слагаемых: стратегия в не меньшей мере цепляется за ваш личный боевой скилл, умение правильно и быстро шевелить мышью, сидя внутри робота. Все это — звенья одной цепи; лопнет металл одного звена, цепь перестанет держать, и вы упадете в пропасть проигрыша. Хотя, конечно, я утрирую — в том плане, что существуют миссии, проходимые лишь за счет сумасшедшего боя одиночки против маленькой армии врага; существуют и те, где падать грудью на амбразуру бессмысленно, а надо бежать и уходить от погони; но в большинстве миссий четко соблюдается баланс между экшен-частью и стратегическим управлением.

Каждая миссия проходит на ограниченном участке земли (не стоит соотносить это понятие со словом "Земля" — здесь шесть миров, и ни один из них не похож на нашу старушку) Ограничен он, как правило, упирающимися в текстуру неба горами, растущими по периметру произвольной конфигурации. Таким образом, создается нечто вроде гладиаторской арены: пространство для маневра невелико, враг может зажать вас в углу и упереть в живот пушки целого взвода варботов. Но и вам никто не запрещает пнуть врага кованым сапогом (где-нибудь в тупике

Спектакль, разворачивающийся на этой сцене, частью зависит от разработчиков-сценаристов, а частью от игрока в роли Копполы или там Спилберга. Сценаристы ставят задачу: "в этой миссии вы должны...", и дальше по пунктам перечисляется, что и кому мы должны. Возьмем стандарт: требуется построить базу, захватить генератор, принять у базы роды нескольких варботов, вселиться в одного (любого) из них и отправиться в главе отряда по вражью душу, а потом и вовсе свалить с этой планеты через телепорт. Значит, делаем все по пунктам: отдаем строителям приказ вкопать центральное здание, отвечающее за прием ресурсов и сборку роботов; устанавливаем пару "шахт" прямо на месте бьющих из земли источников энергии; топаем к генератору — либо сидя в варботе лично, либо



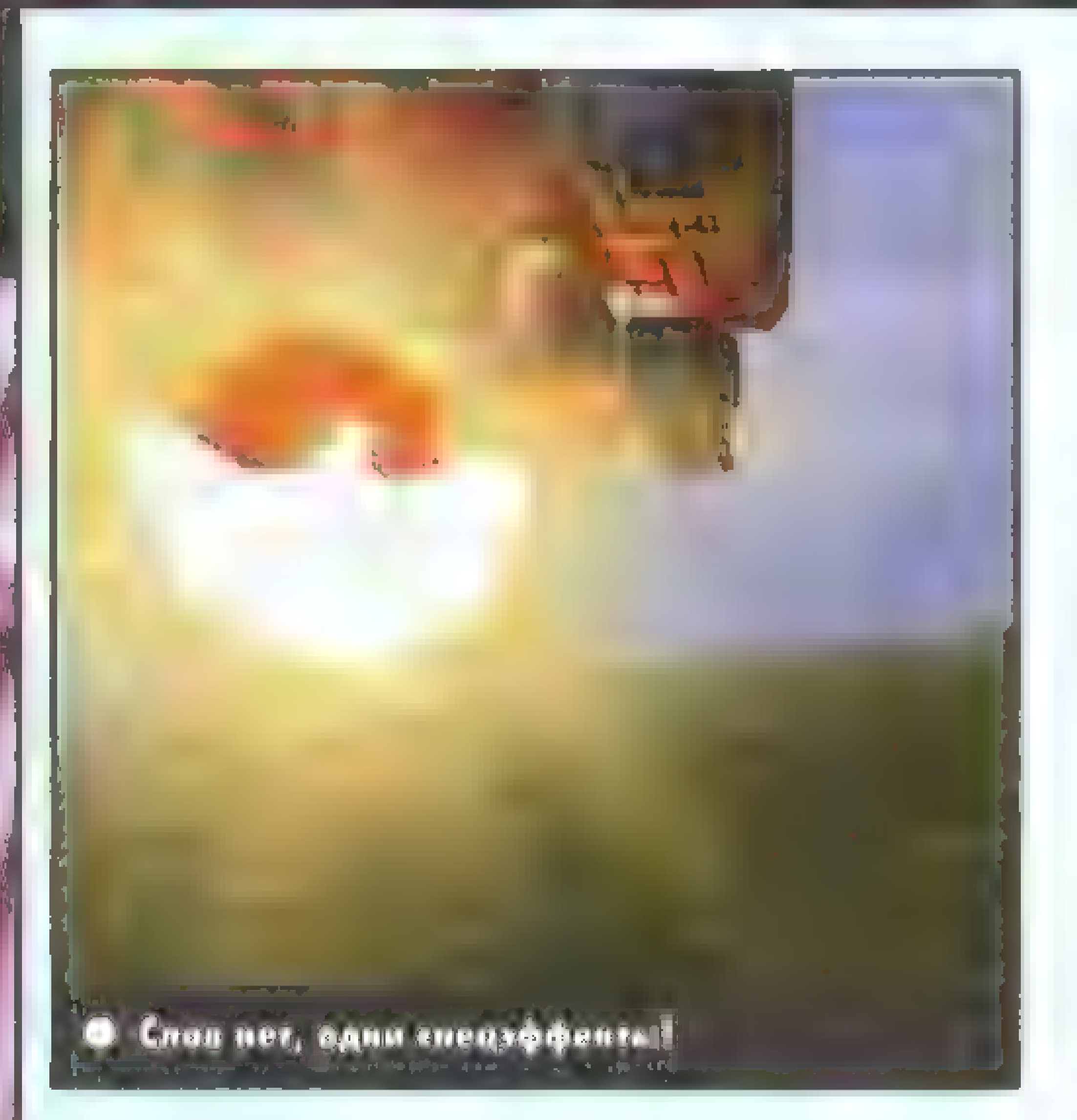
Камера птицеподобно парит над полем боя, повинуясь желаниям игрока. Вот, пожалуйста, — вид сбоку.

отдав ему нужный приказ ("найти и захватить"), и захватываем его — таким образом активируется телепорт. Потом вкатываемся внутрь базы, добираемся до зеленого энергетического кокона пульта управления; там запускаем ряд исследований, чтобы на основе разработанных составных частей собрать модель робота и запустить ее в серийное производство. Повторяем по необходимости, экспериментируя с конструктором и добиваясь от моделей нужных боевых качеств Приказываем базе заняться издательством лучших образцов, тем временем собирая разведданные. Дальше, возглавив отряд, идем мочить врага в сортире и, в ходе жестоких боев превратив чужих варботов в дымящиеся кучи металлолома, гордым аллюром удаляемся через телепорт. Вуаля, миссия выполнена! Кто следующий?

В этот большой и суховатый абзац укладывается описание геймплея в целом. В самой стандартной миссии. Но боже мой, если б вы знали, какая там Джомолунгма частностей! А также Килиманджаро, Фудзияма или Пик Коммунизма, в крайнем случае. Уйма деталей, невнимание к которым может закончиться фатальным исходом в самые кратчайшие сроки. Ибо миссии суть головоломки



Ну чем не MechWarrior?


Слов нет, одни спецэффекты!

разной степени сложности — и игрок должен сначала пошевелить фронтальной извилиной. Распланировать игру так, чтобы не свернуть себе шею, к примеру, потеряв всех роботов и надеясь уйти через телепорт, но обнаружив в последний момент, что компьютер захватил генератор и выставил охрану, а телепорт — тю-тю, не работает. Чтобы, вернувшись из разведки, не увидеть, что все здания на родной базе захвачены вражескими роботами — ресурсы-то есть, а толку от них нет; и отбить базу на кургузом "пеоне", хромом на одно колесо, вряд ли возможно.

А сколько времени пройдет, прежде чем вы нащупаете оптимальные для себя и для данной миссии комбинации деталей, составляющих не просто боеспособного, но и сильного варбота? Олег по моей просьбе попробовал подсчитать число возможных моделей роботов: на слове "факториал" я уже почувствовал себя неуютно, а когда услышал цифру с метровым хвостом нолей (не помню ее точно), то стала очевидна вся наивность моего вопроса.

Получается, игрок почти не ограничен в выборе: нравятся ему танки (ну, это образное выражение, подразумевается любой робот с числом колес от четырех и выше) — пусть наклепает себе хоть Курскую дугу; неровно дышит к MechWarrior — пожалуйста, никто не мешает построить армию двуногих мехоподобных бойцов; любит летать во сне и наяву — сделает себе эскадрон гусар летучих из варботов на реактивной тяге.

Впрочем, термин "армия" я взял больше для эффекта — крупногабаритные баталии а-ля Total Annihilation здесь исключены. Ресурсов и времени хватает обычно на производство лишь нескольких роботов; то же самое и у компьютера. Так что верно подобранная тактика плюс личное мастерство пилота обычно является единственным ключом к победе. Фраза вроде как донельзя общая — "а где оно не является?", но если вы играли, скажем, в тот же MechWarrior, то вы меня поймете. Потеряв половину своих роботов в неблагополучной стычке с компьютером, вы вряд ли сможете быстренько склепать на базе еще взвод-другой и поднять вторую волну атаки. Шанс дается один, редко — два; как после этого называть "ЖС" стратегией? Я привел лишь самые простые доказательства, хотя, если покопаться, то их можно накопать как к теореме Пифагора — штук сорок.

Переквалифицироваться в управботы

Управление в игре того же типа, что было в BattleZone. Можно раздавать приказы, бегая по "арене" в скафандре — вид от первого лица, похоже на экшен, все дела. Можно влезть в мобильный командный пункт и кататься по планетам на шести колесах, попутно осуществляя стратегико-тактическое координирование на местах. А можно малодушно сидеть внутри базы, в бой не лезть, лишь щелкая мышью на выбранных юнитах и ключевых точках на радаре. Интерфейс широким жестом дает вам право строить игру по собственным законам.

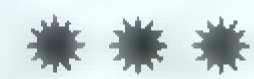
Да, он требует нежного обращения, по крайней мере, поначалу. К нему надо привыкнуть, как к женщине. К интерфейсу BattleZone тоже надо было привыкать. И ничего, все освоили и потом шныряли по управляющим клавишам как Моцарт по синтезатору. И здесь схожая ситуация; по крайней мере, моя схватка с интерфейсом в течение часа увенчалась безоговорочной капитуляцией последнего. Мы подписали пакт о ненападении и больше к этому вопросу не возвращались.

Мгновенье чудное я видел

Графика "ЖС" была первым, что подверглось тщательному исследованию с моей стороны. Я буквально залезал в монитор, разглядывая сквозь ленинский прищур полигоны, текстурные стыки, солнце, небо и анти-альясинг. Не могу сказать, что движок игры есть продукт самых передовых технологий, однако у меня он оставил весьма приятные впечатления. Думаю, если к релизу (то есть еще до момента прочтения этой статьи) "Никита" опрыскает дихлофосом несколько замеченных мною багов, почтенное геймерское сообщество останется довольно.


Вход на базу. Там, внутри, блок энергетической подпитки и, главное, "пульт управления", где мы собираем и запускаем в производство модели варботов.

Звуковая часть вызывает, можно сказать, волнующие ощущения. Правда, на момент моего визита в "Никиту" у разработчиков была лишь англоязычная версия игры, но всяческие "ба-бахи" и "шандарахи" не признают языковых барьеров и с честью демонстрируют свое умение пароксизмально сотрясать колонки. Также не могу позволить себе пройти мимо замечательной музыки "ЖС", написанной композитором **Павлом Стебаковым**. Наверняка устав после сочинения очередной симфонии, Павел любит побаловаться в Quake, а то и в MechWarrior. Человек, не играющий в компьютерные игры, не может столь тонко чувствовать, что требуется слышать простому геймеру, сидящему внутри боевого робота.



Да будет вам известно, уважаемые, что уже сейчас Олег Костин и компания планируют разработку возможного сиквела. Сюжетные линии вселенной "Паркана" нескончаемы, как пряжа Мойр; так почему бы не сплести их в очередной замысловатый рисунок? Даже если для этого и потребуется сделать еще одну игру.

"Никита" к этому готова. А вы? ■







Андрей Шаповалов
termit@igromania.ru

*Одни из нас твердят,
что бытие нетленно,
Другие говорят,
что все земное бренно,
А ты выслушивай
все это неизменно
И знай, что каждый прав,
но прав несовершенно.*
Мирза Шафи

Есть игры, которые мы ждем. Действительно ждем. Игры, которые не выходят из головы. Игры, чьи сайты по много раз просматриваются ради нескольких милостиво выложенных разработчиками скринов и прочих мелочей.

А вот игру Sacrifice я лично не ждал. Во-первых, все найденное в Интернете не особо впечатляло. Да, скрины выглядели неплохо, но это еще ни о чем не говорит. В конце концов, хороших скринов в Сети — пруд пруди. Во-вторых, Sacrifice был заявлен как трехмерная стратегия в реальном времени.

А недостатка в этих самых "стратегиях в реальном времени" уже давно не было. Про трехмерность и говорить не надо — это не просто мода, это наваждение какое-то! Возьмите любой игровой жанр и увидите, что в за последний год все игры в данном жанре сплошь трехмерные, хотя и непонятно, зачем.

В-третьих, Sacrifice не грел мне душу, так как в первую очередь был нацелен на мультиплеер. Еще один Quake III. Для людей, не имеющих возможности играть по Сети, противопоказано.

Но вот Sacrifice появился в продаже, и я, по долгу службы, его взял и сел играть. В надежде на чудо.

И оно, это самое чудо, произошло.

Он пришел на погибель мира

Нынче неприлично выпускать игру совсем без сюжета. Только вот сюжет сюжету рознь. Ведь можно быстренько слепить что-то маловразумительное про очередную борьбу хороших парней с плохими парнями за идеалы свободы, равенства и братства. Еще можно пойти от противного и поведать о справедливой войне за святое дело тирании. Это тоже хорошо, ибо совсем положительных героев многие недолюбливают.

Авторы сценария Sacrifice учли все эти моменты. Сама история у них получилась, разумеется, не ахти какой оригинальной, но вот то, как эта история рассказывается — несомненный шаг вперед.

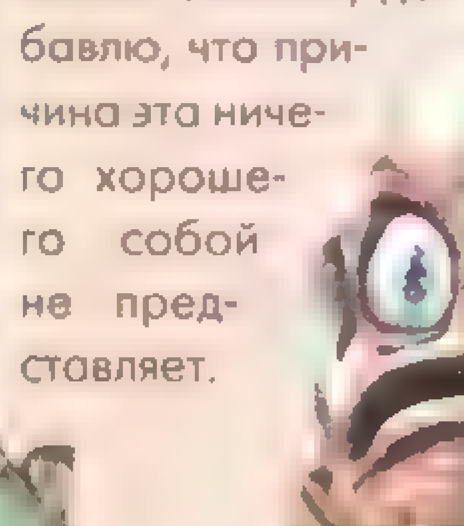
Главный герой Sacrifice — волшебник. По некоторым причинам, которые поначалу туманны, он путешествует по мирам. В качестве его проводника и помощника выступает странное полупрозрачное существо, которое волшебник призвал себе на службу при помощи магии.

Именно под руководством этого самого проводника нашего волшебника занесло в странный мир, которым правят пять богов: бог справедливости (надменная дамочка Персифона), бог земли (немного придурковато выглядящий Джонс), бог воздуха ("мудрый" Стратос), бог огня (мужик, одетый в шкуры, по имени Пайро) и бог смерти (просто стильный парень Чарнел).

Все эти пятеро субъектов весьма охочи подраться. Начать войну по поводу и без повода для них является делом плевым и привычным. Но поскольку все они числятся богами, то самолично заявляться на поле брани им зазорно (а вдруг возьмут да и угрохают, не посмотря на возраст и чин?). И поэтому для проведения военной доктрины в жизнь они ищут себе слугу-волшебника. Этого волшебника его бог-повелитель наделяет особыми способностями, а взамен требует поголовного уничтожения слуг всех других богов и публичного осквернения их алтарей. Без осквернения алтарей, кстати, никак нельзя, и об этом в высшей степени интересном процессе мы еще поговорим ниже.

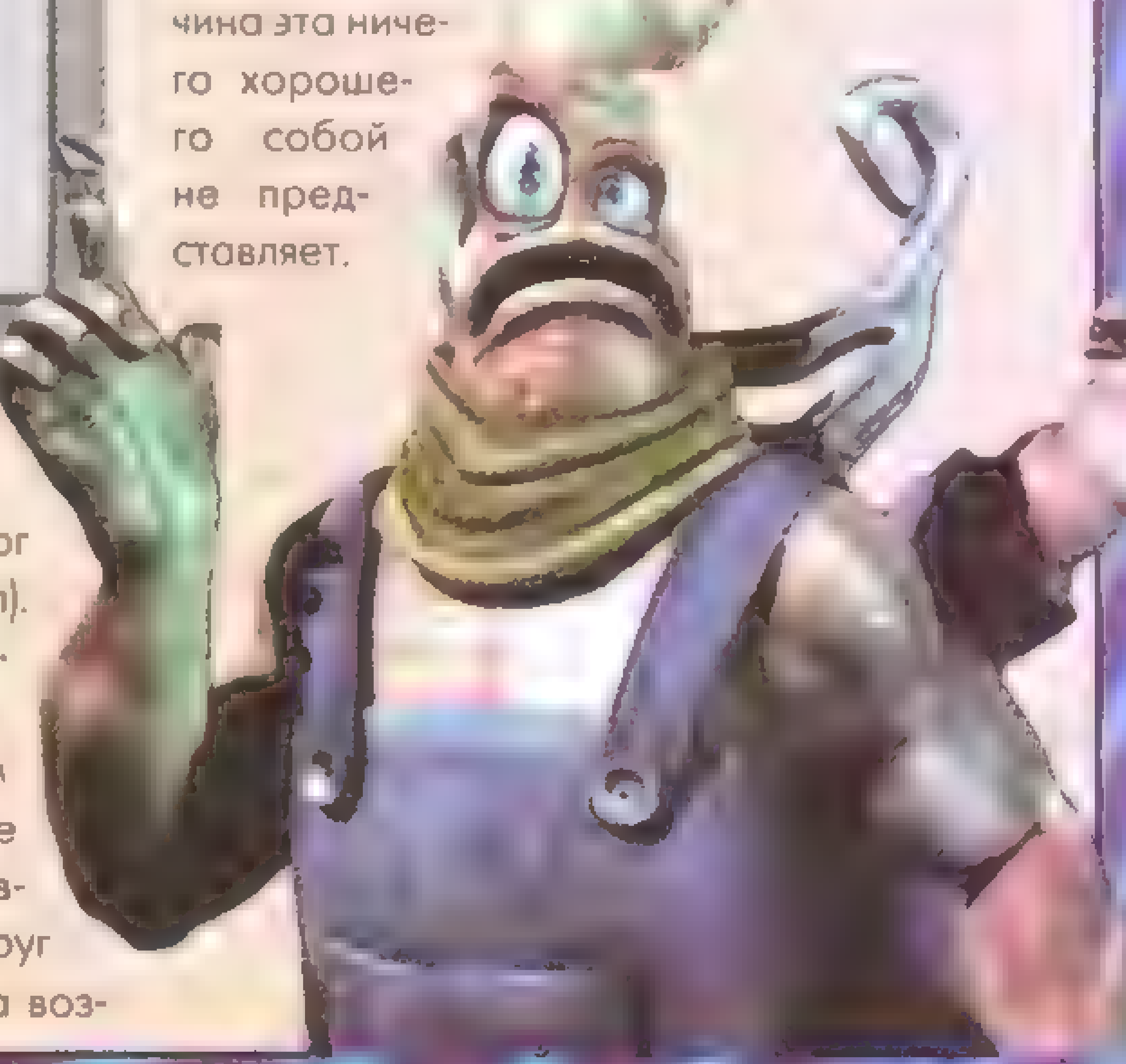
Наш волшебник нанимается к приглянувшемуся богу (выбор за игроком), и — начинается борьба..

На самом деле все не так просто. У волшебника есть веская причина путешествовать по разным мирам. И, чуть приоткрывая занавес тайны, добавлю, что причина эта ничего хорошего собой не представляет.



● А вот и наши наниматели. Господа-боги. Кому служить будем?

Жанр: RTS
Издатель: Interplay/"Новый диск"
www.interplay.com
Разработчик: Shiny Entertainment
www.shiny.com
Похожесть: Evolva
Системные требования
Необходимо:
PII-233, 64 Mb, 4Mb 3D уск
Желательно:
PIII-500, 128Mb, 8Mb 3D уск.
Мультиплеер:
Модем, сеть, Интернет
Сколько CD: Один





Красота, не требующая жертв

Что меня в последнее время стало просто-таки безумно раздражать, так это идиотическая гонка разработчиков игр за разработчиками железа. Стоит только Intel родить какой-нибудь новый PentiumIII-800, как тут же все игры начинают делать исключительно "под" этот самый процессор. И даже если первоначально игра должна была отлично бежать на PentiumII-233, то теперь уже бежать будет только на PentiumIII-800. Дескать, зачем делать игру для устаревших процессоров, если уже существует новый, быстрый и современный? Денег у нас с вами все равно полные карманы, и мы только и делаем, что ждем с нетерпением, как бы поскорее эти самые деньги потратить на новый процессор, потому как, кроме как на новый процессор, нам их тратить абсолютно некуда. А кормить и поить нас будет подружка/любовница/жена (или приятель/любовник/муж), так что об этом думать вообще смешно.


Так выглядит процесс "перевербовки" души врага издалека...

И, самое главное, ради чего? Ради чего вся эта гонка? Ладно, когда в свое время появился Unreal с его чудовищными по той поре системными требованиями, было, по крайней мере, понятно, на что уходила мощь компьютера. А сейчас? Полным-полно игр, требующих многого, но ничего особенного взамен не дающих. Возьмем хотя бы недавно вышедший Diablo II. Нормально игра идет только при наличии 128 мегов оперативки. А нужна вся эта память только ради одной-единственной цели: исключить загрузку уровней. Да, не спорю, это круто. Но стоит ли эта крутость 128 метров? Ведь если рассмотреть эту проблему спокойно, то отсутствие загрузки уровней критично только для мультиплеера. Когда человек играет в одиночку, то пять секунд посидеть и посмотреть на надпись "Loading" отнимет гораздо меньше нервов, чем очередная смерть от рук боссов, произошедшая только из-за торможения игры (Некромант не успел вызвать очередного голема, Волшебница — применить нужное заклинание, Rogue — выпить синюю бутылочку и т.п.). Что мешало ребятам из Blizzard оставить для режима одиночной игры стандартный вариант загрузки уровня?..

Все вышесказанное я излил вовсе не потому, что так зол на разработчиков игр. Просто хотелось заострить ваше внимание на одном моменте, который вы бы иначе могли пропустить. А он, этот момент, достоин того, чтобы его отметить.

Графическое ядро или, проще говоря, движок Sacrifice устроен очень хитро. Он автоматически анализирует ваш компьютер и подстраивается под него. "Э, удивил! Да сейчас многие игры так делают!" — скажете вы.

И будете неправы. Делают-то делают, но делают не так. Обычно, оценив мощность вашего компьютера, игра предлагает вам понизить уровень графического отображения, урезать часть видеоэффектов, убрать тени от объектов и т.п. А Sacrifice поступает


...а так — вблизи

иначе. Игра автоматически уменьшает количество полигонов, из которых состоят объекты в игре. Что это значит? А то, что хотя отдельные объекты и становятся несколько более угловатыми, но общий уровень графики в игре не снижается. Вы по-прежнему будете видеть абсолютно все текстуры и видеоэффекты, только они будут малость погрубее. Насколько погрубее? Ну, я видел, как выглядит игра на PentiumIII-800, 256 RAM и GeForce II, а сам играл на PentiumII-350, 64 RAM и Riva TNT. Разница была заметна, но не очень. Разницы же в скорости игры не было вообще. Она **одинаково шустро** бегала как на Pentium III, так и на Pentium II.

Так что Sacrifice — пока что единственная на моей памяти игра за последние два года, которая совершенно нормально работает на заявленных разработчиками минимальных системных требованиях. Конечно, Pentium II, который и является этими самыми "минимальными системными требованиями", — вещь для многих дорогая, но, согласитесь, не столь дорогая, как Pentium III.

На полную катушку

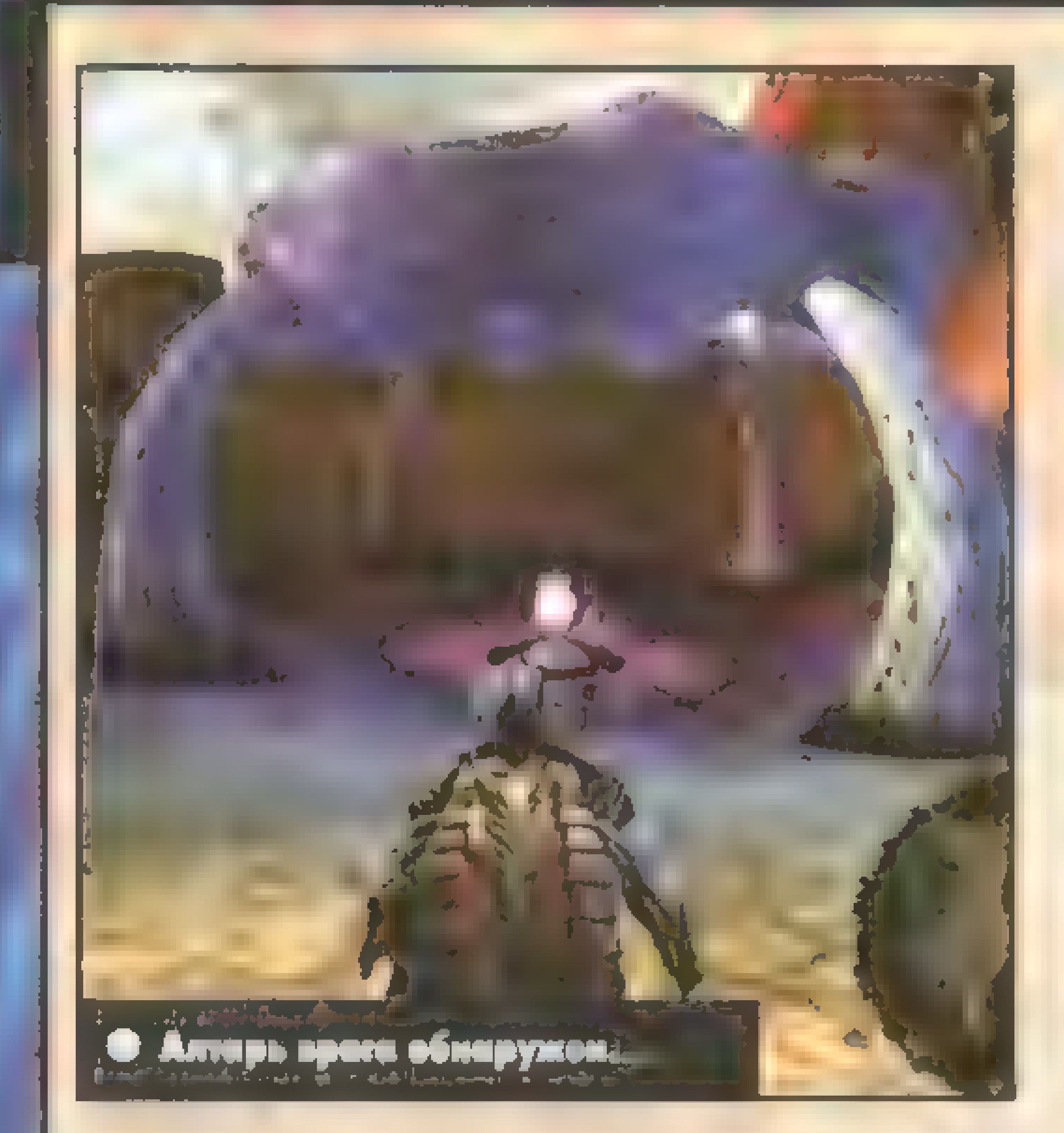
Обратимся непосредственно к графике — "как она есть". Почти все создания в игре, за исключением нескольких базовых для армии каждого бога существ, не имеют с людьми ничего общего. Частенько даже непонятно, что же это вообще за создания. Вам придется командовать огромными жирными червяками, четвероногими тварями с головой слона, отвратительными аморфными демонами, вполне стандартного вида драконами, птицами с циклопическими головами, мелкими носорогами и еще кучей всяких совершенно безумных созданий, описанием которых можно пугать детей для стимуляции процесса погружения в спасительный сон.

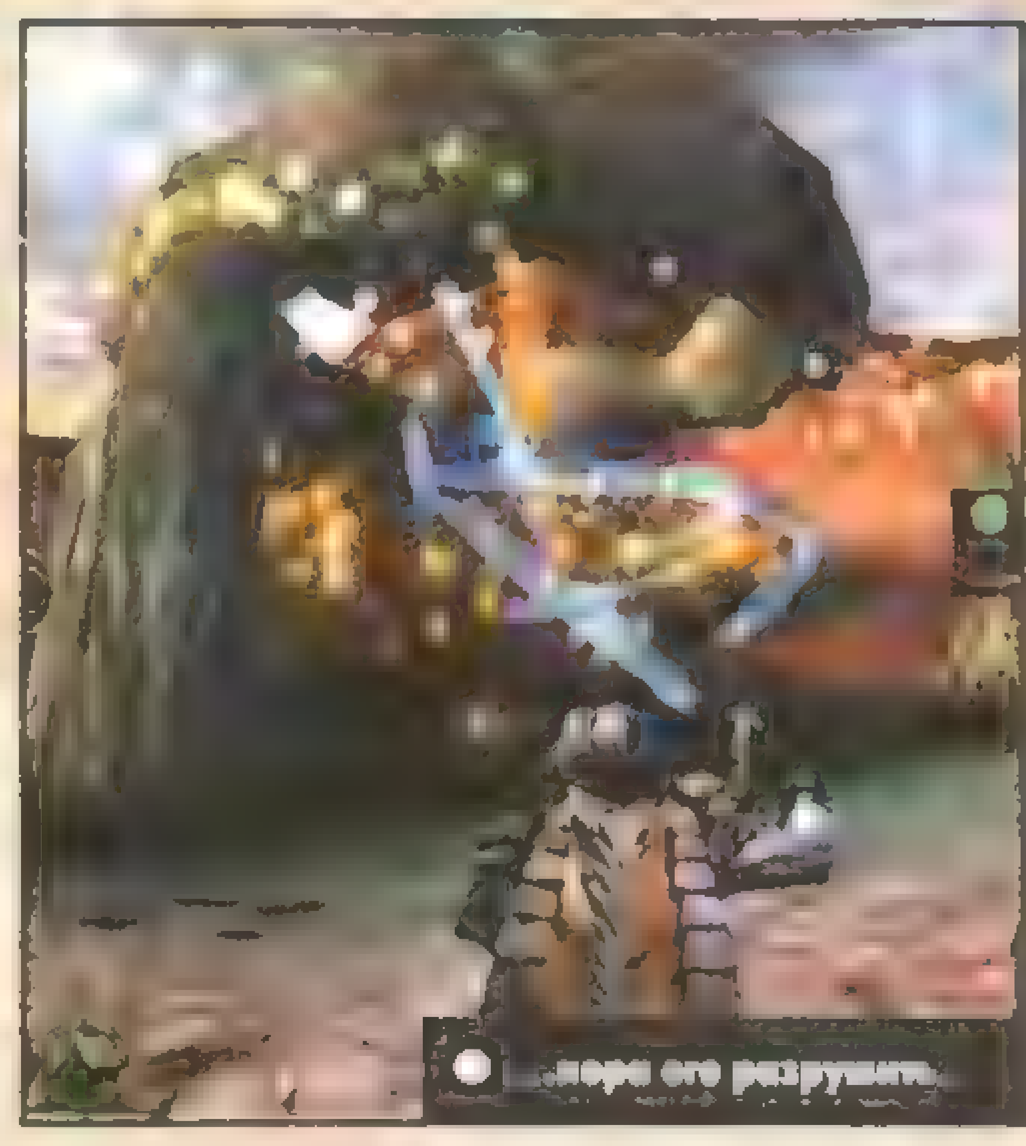
Одним словом, у дизайнеров из Shiny фантазия оказалась буйная, и никто не препятствовал им выразить ее, что называется, "на полную катушку".

Уровни, на которых происходят сражения, — это огромные открытые пространства с холмами и оврагами, на которых изредка попадается растительность. Помните свои первые ощущения на втором уровне Unreal, когда герой вылезал из космического корабля-тюрьмы и оказывался на чистом воздухе? Ну вот, арены в Sacrifice будут несколько побольше, но ощущение открытого пространства и свободы — совершенно такое же.

Заклинания, которые может применять наш герой, разнообразны. Помимо всяких стандартных огненных шаров и молний, можно кидаться огромными камнями (причем летят эти камни на весьма приличное расстояние), можно напустить на неприятеля ядовитое облако, можно




Алтарь врага обнаружен...


...перь его разрушить.

провалить под вражеской армией землю и послать всех несогласных с вашей волей в бездонную пропасть, а можно просто призвать Смерть с косой, которая будет расхаживать по полю брани и косить всех подряд — и врагов, и ваших ребят, кто под косу придется...

Убей. Плени душу. Оскверни алтарь.

Начинаете вы всегда рядом с алтарем, эдаким каменным кругом на столбах. Алтарь у вас один, строить его нельзя и терять тоже — в режиме кампании это означает мгновенный проигрыш.

Рядом с алтарем всегда есть своеобразный фонтанчик света. Это — источник маны. Но чтобы ваш герой смог ею воспользоваться, необходимо на месте фонтанчика построить Manalith. Построили — получаем возможность восполнять ману. Мана — это единственный "ресурс" в игре. Она тратится на все — на создание армии, на заклинания, на строительство новых Manaliths.

Естественно, противник не спит и жаждет уничтожить все ваши строения, так что необходимо быстренько штамповать войска. Выбираем меню существ и смотрим, кого нам можно в этой миссии производить.

Само производство элементарно: в любом месте игрового уровня ваш волшебник может вызвать из воздуха необходимое ему существо. Для этого потребны две вещи: мана и души. В начале каждой миссии у вас есть фиксированное количество душ, так что штамповать армию надо внимательно и с умом.

Сделав себе боевой отряд, идем искать противника. Как правило, это нетрудно, т.к. противник занят тем же самым делом — ищет нас. Как только происходит встреча, начинается бой. И одновременно с этим начинается процесс рекрутирования новых воинов. Дело в том, что после убийства какого-нибудь существа его душа не пропадает, а остается на поле боя. Если волшебник, которому принадлежал павший вояка, вовремя не успеет подобрать эту душу, то ею может завладеть его противник. Для этого на поле брани призывается мужичок с агрегатом, похожим на огромный шприц. Этот шприц "доктор" всаживает в убитого и волочит последнего на алтарь своего волшебника. Добравшись до алтаря, "доктор" при моральной поддержке еще трех-четырех своих коллег начинает отплясывать местный вариант макарены. От созерцания сего действа плененная душа проникается уважением к волшебнику и переходит на его сторону

Естественно, волшебник противника может проделать эту же самую процедуру и с душами наших павших воинов, так что действовать надо быстро и четко

Рано или поздно наш волшебник со своей оравой добирается до алтаря противника, где производит торжественный ритуал осквернения этого самого алтаря. Как только святилище разрушается, нам присуждают победу.

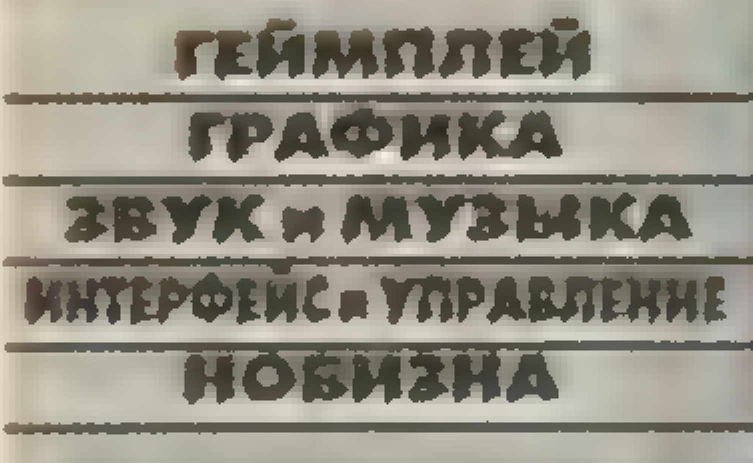
Разумеется, это только основа, так сказать, скелет. Есть еще и "мясо". Помимо осквернения алтаря от нас могут потребовать выполнения некоторых дополнительных задач. Кроме этого, у каждого вида существ, которых может вызывать волшебник, есть свои сильные и слабые стороны (летающие существа слабы против стрелков, стрелки — против пехоты, а пехота — против летунов), которые необходимо учитывать. Нельзя забывать и о заклинаниях, которые может творить сам волшебник. Да и вражеского волшебника списывать со счетов никогда не следует — ведь до тех пор, пока стоит его алтарь, он не может быть убит окончательно

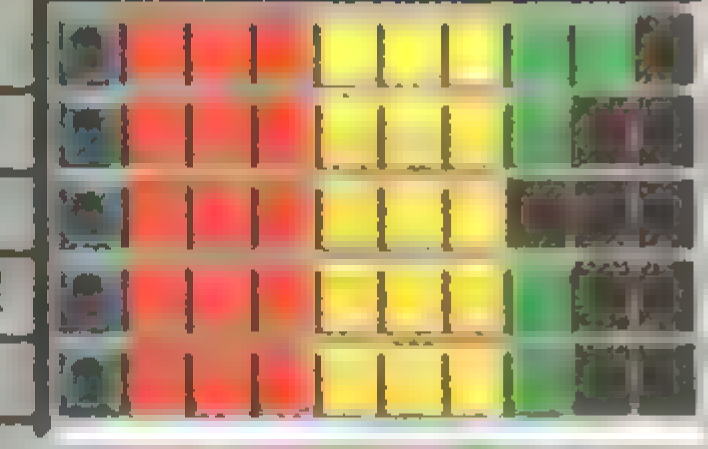
В общем, несмотря на кажущуюся простоту боевой задачи, вариантов ее выполнения много. При игре с компьютером это не так заметно, все-таки AI туп. Но вот в режиме мультиплеера думать придется. Метод "побеждает тот, у кого больше" срабатывает редко.

Вердикт для "Жертвоприношения"

Вердикт очевиден: Sacrifice удалась Нам досталась красивая и динамичная игра со множеством интересных находок. Особенно если играть по сети В то же время, воевать можно и с компьютером, причем не только в режиме кампании, но и на одиночных картах, которые присутствуют изначально. В последнем случае меняются кое-какие правила, но на играбельности это никак не отражается.

К недостаткам Sacrifice можно отнести разве что только системные требования, да и то это будет не совсем корректно — как я уже говорил, по сравнению со многими современными стратегиями игра ведет себя крайне дипломатично. ■







СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ

ДОЖДАЛИСЬ!

Нам обещали только крутой мультиплеер, а мы в довесок получили еще и отличный сингл.

DELTA FORCE. Land Warrior

*Я свято ве[...]ил в истину од[...]
Лучше бы[...]ь дважды мертвым, чем истлеть в плену.
Я убивал[...] чтоб жить и снова бить.
Игры му[...]чин с войною трудно запретить*
Ария "Бой продолжа[...]"

Святослав Торик
torick@igromania.ru

Термин "хитовая игра" в последнее время подвергается каким-то странным мутациям. Игрожурналисты вертят им и так, и эдак, вычленяя положительные детали и воздвигая их на немыслимые высоты, но грубо при этом пропуская заведомо отрицательные стороны. Мед, мед, мед, и хочется играть, а когда начнешь, то увязаешь в дегте.

Такой расклад меня как человека, любящего в принципе любые хорошие игры, не устраивает. Если уж обзор – так, пожалуйста, объективный. Если личное мнение – то уж, пожалуйста, не забывайте указывать, что это лично вы так думаете, а на самом деле оно так, как оно на самом деле.

Именно таким подходом мы с вами будем руководствоваться при рассмотрении "недохитовой" игры Delta Force: Land Warrior.

Газовый Баллончик на тропе войны

Delta Force – это сериал симуляторов спецназа. Да-да, не "очередной 3D-Action", а "симулятор спецназа". Разработчики подразумевают под этим неоднозначным термином глубокую проработку реалистичности. Хотя в действительности все куда как просто: вы облачаетесь в шкуру спецназовца из отряда "Дельта" и активно боретесь за мир во всем мире с помощью огнестрельного оружия.

Появившись вслед за SpeOps и Rainbow Six, каковыми и была навеяна, Delta Force являлась из этой троицы наименее симулятором и наиболее экшеном, благодаря чем уж не знаю как за рубежом, а в России оказалась гораздо более популярной. Во всяком случае, первая часть.

Теперь на затравку: изначально "третья Дельта" разрабатывалась под именем Land Warrior и должна была пойти спецзаказом в Министерство Вооруженных Сил США. История умалчивает, получила игра добро от политиков или разработчикам дали от ворот поворот. Так или иначе, с самого начала разработки игра позиционировалась как наиболее реалистичный симулятор войны. Посмотрим же, что из этого благого начинания (которыми, как правило, пользуются строители дороги в Ад) получилось.

Нас явно ждут. Двое с калашами у моста, один снайпер у входа и охранник внутри. Четыре выстрела, однако...

Первым в обзорах всегда идет сюжет. Но какой, простите, сюжет в симуляторах? Разве что какие-нибудь реальные разборки или конфликты? Нет, все как обычно — очередной некий русский генерал в отставке в очередной раз захватывает очередных заложников, угрожает очередной ядерной ракетой и вы в очередной раз, задравши хвост, мчитесь спасать заложников, красть боеголовки и убивать генералов. Причем делать это можно в двух вариантах — либо режим Campaign, либо Quick Missions. Для проверки собственной выдержки я полностью пробежал всю кампанию и просмотрел с пяток миссий. Начиная с четвертой и заканчивая последней "быстрой миссией", они оказываются идентичны тем заданиям, что встречаются в кампании (19 уровней, между прочим). Смею напомнить пытливым читателям, что во второй DF было аж две кампании и приличное количество Quick Missions, серьезно разнящихся друг с другом. Первый минус.


Японский уровень. Никого с узкими глазами замечено не было.

Персонажи тоже не блещут. В этот раз их как бы различают по специальностям, но... знаете, я всю игру прошел за якобы снайпера и до сих пор чертыхаюсь — то ли винтовка M4 заведомо плохо стреляет, то ли мне крупно повезло и, играй я, скажем, за Gas Can'a (взрывник), мне лучше было бы к ней и не прикасаться? С классами тоже намутили, хоть это и позиционировалось как дополнительная фишка — второй минус

Жанр: Тактический Action
Издатель/Разработчик: Novalogic
www.novalogic.com
Похожесть: Rainbow Six, SpecOps
Системные требования
Необходимо:
PII-450, 64Mb, 12Mb 3D уск.
Желательно:
PIII-800, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:
Локальная сеть, нуль-модем, Интернет
Сколько CD: Один
www.novalogic.com/games/DF3/

Богатство арсенала. Вот здесь есть куда и как разойтись. Мало того, что у нас в начале имеется оч-чень неплохой выбор, так еще и в процессе миссий можно сменить свою винтовку на пушку убиенного оппонента. Или даже пристроиться к стационарному пулемету/гранатомету. Не буду перечислять все доступные способы усыпления противника на веки вечные. Достаточно сказать, что "снотворного" в игре порядка двадцати различных единиц с не менее различными ТТХ. Это плюс



Забавная миссия. Едва мы с напарником выкадились с вертолета, как на нас изо всех щелей посыпались снайперы, ракетчики, броневики, даже парашютисты.



Остров Пасхи, последняя миссия. Каменные истуканы будут молчаливо смотреть вам вслед, когда вы перестреляете очередной десяток противников.

Некоторые фишки геймплея -- по мелочи. Можно сохраняться в игре. Связано это с тем, что AI тоже неплохо подлатан, так что проходить некоторые миссии DF3 без сохраненок — себе дороже. Далее, у врагов можно отнимать винтовки и пулеметы — об этом я уже говорил, хочу лишь добавить, что отнять можно только один раз и, если в течение двух минут не скинуть пушку обратно, больше вы ничего поднять не сможете. В целом — плюс

Над пропастью в траве

Переходим к столь обожаемому всеми игрожурналистами разделу — графике, где игру либо ругают, либо носят на руках. Попробуем совершить акт и того, и другого.

Практически полностью избавились от вокселей. Перешли на хардвер, обеспечиваемый ненавидимым мною Direct3D. "Ускорили" оружие, здания, объекты, врагов. И оставили воксельный ландшафт, убрав нафиг высокую траву, в которой так любили ползать наши герои во второй части. Смею, кстати, заметить, что эволюция DF примерно так и шла — первая часть полностью воксельная (и, соответственно, тормозная), вторая часть одну треть игровых объектов просчитывала с помощью чипов от 3dfx/nVIDIA (но все равно тормозила, особенно на "неидеальных для себя" машинах), третья же часть "ускорена" на 90 процентов. При этом мы получили красивую графику (но заметьте: красивую для симулятора, а не для 3D Action), однако взамен нам достались вечные тормоза, которые частенько себя проявляют. Особенно в закрытых помещениях, где технология улучшения текстур при приближении к ним полностью загружает память видеочипа, так что играть становится... несколько трудновато. Но зато красиво. Если будете играть — обязательно доберитесь до "китайских" миссий! Там такие сады!.. Графика — это плюс с большим знаком минус.

Звуковое оформление — здесь сложно что-то сказать вразумительное. Половина воплей и криков перешла из второй части. Думаю, все игравшие помнят возгласы типа "Моя башка!", "Ой, мама, что ж такое-то!" и т.п. Вот оно все и осталось. Шутки де ля Рюс от прожженных американцев. Плюс-минус

Мультиплеер остался, но... вы знаете, у меня такое чувство, что в тех клубах, где все еще играют в первую часть, так и будут в нее играть. И дело не в том, что третья часть в плане мультиплеера плохая или там несовременная. Нет, Land Warrior вполне подходит для сетевых баталий, но баланс оружия.. Понимаете, когда один ходит с дальнобойной многозарядной винтовкой, а другой с миниганом — это дисбаланс. А учитывая, что пушек много, предугадать, что выберет оппонент — сложно... в общем, не будут в нее играть в клубах и по сеткам, помяните мое слово. Минус

Бой продолжается?

Давайте пройдемся по тексту и посчитаем, где мы что начислили. Будем отталкиваться от оценки, которую получают игры, находящиеся чуть выше среднего: 7 баллов. Минус по миссиям. Облом с классами игроков — минус. Арсенал и фишки по мелочам — два плюса. Графика — плюс на минус, звук — то же самое. Мультиплеер — минус.

Итого получается, что игра заработала 6 яп-понских тугриков, а яп-понские тугрики сегодня равны оценке по десятибалльной системе

Если переводить в милую моему сердцу школьную систему оценок — твердая "троечка". Урок выучен полностью, ответы верны, но есть несколько ошибок, которые не позволяют ставить "четверку"

Да, кстати, если кто-то знаком со сроками релизов каждой игры серии Delta Force, он уже обратил внимание на тот факт, что каждая следующая часть выходит в ноябре следующего года. Первая "Дельта" вышла в ноябре 1998-го года, вторая — в ноябре '99, третья — извольте получить ее в ноябре 2000-го. Остается надеяться, что жанр тактических экшен-симуляторов не умрет, и через год мы все-таки получим полноценную Игру, которую не стыдно будет назвать хитом. Да, Novalogic, без вокселей! ■



MechWarrior 4: Vengeance

Андрей Шаповалов
kermit@igromania.ru

В этой жизни определено только то, что нет ничего определенного.
Плиний Старший

Что надо от жизни усталому геймеру, истерзанному блеклой действительностью российской жизни?

Можно, конечно, запустить очередную серию Tomb Raider и посмотреть, как чистокровная англичанка, спортсменка, аристократка и просто красивая девушка Лара ползет раскорякой. Однако даже красивые женщины, ползающие раскорякой, — это не вся жизнь. Хочется еще чего-нибудь...

Предлагаю вам вариант: семьдесят пять тонн стали, два Clan ER PPC, два Clan LRM15, рычаги на себя — и Родина вас не забудет.

Воюем... А за что воюем-то?

Ну, я мог бы вам многое рассказать... Про конец великого крестового похода Кланов и последовавший за этим "передел собственности" во Внутренней Сфере. Про Trial of Refusal между Clan Wolf и Clan Jade Falcon. Про великие битвы и их героев. Про доблесть и подлость, про смелость и трусость...

Да, я мог бы вам много рассказать. Но я этого не сделаю. Почему? Да потому что к игре MechWarrior IV все это не имеет почти никакого отношения. Все великие события истории вселенной BattleTech служат лишь ярким фоном для блеклого сюжета игры. Вместо того, чтобы бросить игрока в самый водоворот действительно героических деяний, нам уготована банальная и заезженная роль "принца-освободителя", от которой, если честно, челюсти сводит.

Мы — это сынок одного высокопоставленного господина. Папаша наш сделал большую ошибку — вовремя не прогнулся перед кем надо. Поэтому его (папашу, то есть) ликвидировали заодно со всеми верными людьми.

Ну а мы в это время были вдали от дома, воевали с врагами. Когда же нас достигла весть о смерти отца, то решено было войну в сжатые сроки завершить и отбыть домой для предания убийц отца справедливой каре.

Короче, месть, смерть и преисподняя.

На войне как на войне

Введенный еще в великом MechWarrior II, процесс войны во всех последующих играх серии не претерпел никаких принципиальных изменений.

Изначально у нас есть Мех (гигантский бронированный робот с каким-то вооружением). Мех не ахти какой, хотя воевать и побеждать на нем можно.

Что мы и делаем, благо труда это не составляет. Начинаем миссию, смотрим скриптовую сценку, обходим навигационные точки и вступаем в бой. Формально, в каждой миссии есть какие-то "боевые задачи". Однако



В меня пытались попасть ракетами, но я проскочил!

> **Жанр:** Симулятор гигантских роботов
> **Издатель:** Microsoft
> *www.microsoft.com*
> **Разработчик:** Zipper
> *www.zipperint.com*
> **Похожесть:** Star Siege, Heavy Gear I&II
> ***Системные требования***
> **Необходимо:** PII-300, 64Mb, 8Mb уск.
> **Желательно:**
> PIII-600, 128Mb, GeForce 2
> **Мультиплеер:**
> Интернет, модем, локальная сеть
> **Сколько CD:** Два

на практике любая миссия сводится к тому, чтобы всех врагов уничтожить, а самим остаться в живых. По окончании миссии нам выдадут кое-какую трофейную технику.

Ремонтироваться во время миссии, как в MechWarrior III, уже не дадут — передвижной базы у нас нет (хотя есть свой Dropship, который, по правилам настольной игры, может выполнять ту же самую роль, но гораздо лучше). Правда, в некоторых миссиях мы сможем отбить у противника базы и отремонтировать свои машины, но случаться это будет крайне редко.

Зато нынче можно не заботиться о сохранности вооружения своего Меха. Даже если в ходе боя вам начисто уничтожат с превеликим трудом найденный в единственном экземпляре Clan ER PPC, то в следующей миссии на вашей машине он будет стоять снова, причем совершенно целехонький и всячески работоспособный.

Вообще-то это вызывает недоумение. Разработчики убрали передвижную ремонтную базу, чтобы игра не была попсовой аркадой, и тут же ввели абсолютно тупой попсовый момент с неучтожимым оружием. Зачем было огород городить?

Впрочем, это не единственная такая несуразица в игре. Помните, как мы побеждали в MechWarrior III? Правильно, стреляли по ногам и получали Мех врага с полным набором вооружения. Теперь все будет не так: стрелять по ногам бессмысленно, т.к. их значительно укрепили. Естественно, если точно и долго стрелять, то отстрелить ногу можно, но это не означает победы. Лежачего врага придется добивать (как в MechWarrior II: Mercenaries).



Зато после окончания сражения в качестве трофея вам дадут строго определенную (конкретный тип Меха зависит от миссии) машину, причем — в идеальном состоянии и с полным набором вооружения. Это как понимать?

Еще одно неприятное место — разработчики ввели ограничения на переоснащение Меха. Раньше при установке новых систем вооружения и оборудования у нас были две проблемы — вес и место. Теперь добавились еще две — тип установочных креплений и ограничения на наличие дополнительных систем, не предусмотренных первоначальной конструкцией.

Типов установочных креплений всего четыре: для баллистического оружия (пулеметы, пушки Гаусса), для ракет (LRM, SRM, Streak SRM и т.д.), для энергетического оружия (лазеры, PPC) и Omni-крепления (на них можно вешать любое оружие). Из-за этих креплений мы, к примеру, не можем установить на Catapult PPC, а на Mad Cat (по-старому Timber Wolf) — пушки Гаусса. А все потому, что нужных типов креплений на этих Мехах нет.

Но ладно, это еще можно пережить. Крутой конфиг по выносу врагов составить можно, но вот ограничение на дополнительное оборудование меня добило. На тяжелые Мехи нельзя ставить Jump Jets! Вот это уже не годится.

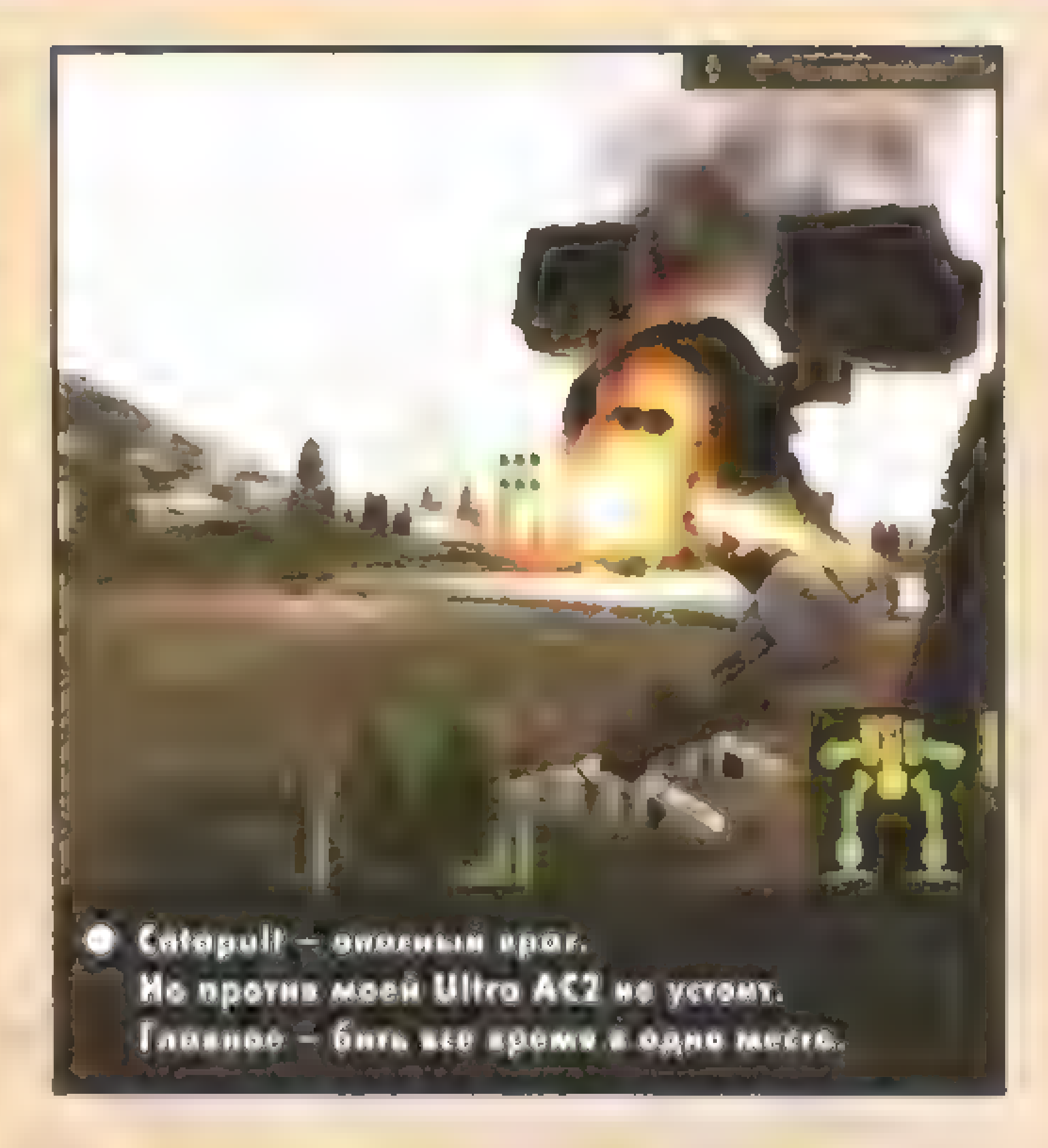
Однако фантазия разработчиков неисчерпаема. Помните фишку из MechWarrior III с погружением под воду? Ваш Мех в этом случае быстрее охлаждался, зато, погрузившись ниже уровня воды, уже не мог палить из всех стволов. А теперь вода вас уже почти не охлаждает, а вот палить можно совершенно спокойно. Сам палил. Из лазеров. Стоя посреди озера. По ногам врага, который стоял в воде рядом. Абзац.

Красоты и мозги

Настало время поговорить про графику. И разговор тут будет недолгим: если у вас есть третий "пень" (мегагерц 600) со 128 мегами оперативной памяти и каким-нибудь GeForce (желательно вторым), то все о'кей.



● Вышке связи противника капут. Теперь подкрепление уже не вызовут...



● Catapult – опасный враг. Но против моей Ultra AC2 не устоит. Главное – бить все время в одно место.

Будет вам крутой ландшафт, деревья (спрайтовые), которые можно валить (а зачем?), небо средней паршивости, прозрачная вода и далее по прейскуранту.

Если же вы по каким-то причинам в состоянии купить себе только дохленький Pentium II-350, 64 RAM и Riva TNT (к примеру), то играть вам противопоказано ввиду возможности получить серьезные травмы психики. Дело в том, что в разрешении 640x480 при минимальном уровне графики картинка у вас на мониторе будет выглядеть не лучше, чем MechWarrior II (версия с поддержкой графических ускорителей). Правда, на Pentium-133 с 32 RAM и Voodoo I (были когда-то такие карточки) "ускоренная" версия MechWarrior II летала, а вот MechWarrior IV может просто банально не захотеть запускаться.

А теперь — немного из серии "гвозди для гроба покойного". Запустил я тут Heavy Gear II (фактически — те же гигантские роботы, хотя настольные варианты Heavy Gear и BattleTech совсем друг на друга не похожи) Для забывчивых напомню: вышел HGII в 1999 году. На втором "пне" игра летает (на максимальном уровне графики, естественно). А по виду — тот же MechWarrior IV, только деревья малость похуже. М-да...

Нет, после Sacrifice я окончательно проникся ненавистью к программистам, которые не умеют оптимизировать собственный код. Правда, не все программисты не умеют этого делать. Скажу более — не все программисты, работающие в Zipper, не умеют оптимизировать коды. Ребята, потевшие над AI, добились результатов.

Разумеется, AI против человека не тянет, но вот оказать посильную помощь может Иными словами, враги, как всегда, глупы (бегают, суетятся, стреляют куда-то), но напарники ваши ведут себя вполне прилично. В некоторых случаях лучшая тактика — посадить напарников в тяжелобронированных Мехов и бросить в горнило боя, а самому отбежать в сторонку и стрелять по врагам чем-нибудь дальнобойным. Как бы странно ни показалось, а шансы выиграть бой и не потерять своих при таком раскладе весьма велики.

Еще один маленький приятный пустячок: показатели умений напарников действительно влияют на их (напарников) эффективность. Например, если ваш помощник имеет высокий уровень в пилотировании Меха, то, будучи посажен в быстроходную и маневренную машину, он будет кружить вокруг врага и отвлекать внимание (и огонь) на себя. При этом за жизнь напарника беспокоиться не стоит — большая часть выстрелов врага уйдет мимо цели. Чего еще можно желать от AI?

Ах да, чуть не забыл. Звук и музыка в игре нормальные. Процессу истребления врагов соответствуют, хотя никакого благотворного влияния на вышеозначенный процесс не оказывают.

А ведь счастье было так возможно...

Играя в четвертый MechWarrior, я вдруг поймал себя на страшной мысли: мне не хочется проходить игру по второму разу. Играть не скучно, вроде бы даже интересно. Но участвовать в справедливой борьбе во второй раз — нет уж, увольте. Почему же так происходит?



Потому, что MechWarrior IV — это попытка компромисса. Компромисса между "бумажной", настольной игрой и игрой компьютерной. А это суть две совершенно разные вещи

Настольная игра — это испытание в первую очередь интеллекта игрока. Жесточайшие (с точки зрения человека, привыкшего к компьютерным играм) ограничения на выбор оружия вынуждают игрока искать победу путем использования тактических хитростей, благо их в настольной версии предостаточно.

Компьютерная же версия — это в первую очередь ставка на внешний эффект (на графику и динамизм). Поймите меня правильно, я


● Я, как самый бронированный, отвлекаю огонь на себя, а мой напарник заходит с тыла...

не хочу сказать, что это обязательно плохо. Я лишь хочу сказать, что в этом случае плюсы настольной системы уже не работают. Необходимо придумать что-то другое.

И тут, как в старом анекдоте, возможны два варианта

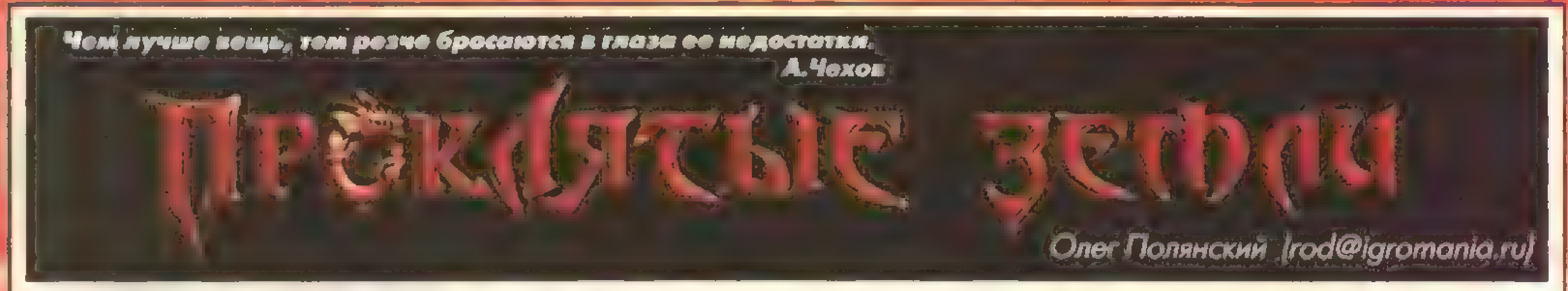
Первый — сделать игру "для народа", т.е. попсу. Вот MechWarrior III был попсой Но все играли. Играли-играли, я знаю. Я тоже играл, хотя попсу не жалую. Но третий "Мех" был правильной попсой. Легкой, ненапряжной и ни на что особенное, кроме графики (которая там действительно была на высоте), не претендовавшей.

Второй вариант — "хардкорный симулятор". Все строго по правилам: переоснащение машин ограничить минимальными пределами, ввести "реальный" тепловой режим, изменить эффект поражения цели в зависимости от видов оружия, и многое другое. Конечно, играть в такой MechWarrior будут немногие, зато те, кто станет, будут верещать от восторга

Но разработчикам показалась милее "золотая середина". Внести серьезные изменения в концепцию игры они побоялись, иначе есть риск отпугнуть аудиторию, уже привыкшую к определенному геймплею. Однако и делать "честную" аркаду типа Shogo (в русской версии — "Ярость. Восстание на Кронусе") разработчики тоже не стали. Вместо этого четвертый "Мех" только попытались приблизить к настольному варианту. Попытка, откровенно говоря, не удалась.

В результате всех этих исканий из MechWarrior 4 не получилось ни серьезного имитатора, ни динамичной аркады. Игра зависла где-то посередине этих понятий. Если вы ничего не имеете против полукровок, то получите свое удовольствие, но вот если вам хочется чего-то конкретного, тогда тогда вам не сюда. ■





Сознаюсь сразу: поведать вам что-либо кардинально новое про "Проклятые Земли" я не берусь. Потому как, скорее всего, вы про нее знаете не меньше, а может, даже и больше меня.

Как сейчас помню радостно-изумленное лицо Сергея Орловского, произносящего краткую речь на презентации игры: *"...Первая партия тиража, завезенная в магазины, оказалась сметена в один день!"*

Поэтому главной и единственной целью данного текста полагаю беспристрастный анализ фактов, накопленных за многие месяцы знакомства с проектом. Помню его еще мальцом, этаким карапузом, лопочащим "агу-агу" и едва удерживающем равновесие на негнущихся полигонных ножках... И буквально не узнать сейчас матерого молодца, двухкомпактного 3D акселерата, гордо идущего по стране в разрешениях от 640x480 до 1024x768. Это давно уже не "Аллоды III". Это — "Проклятые Земли".

Земли: полезные и не очень

Изложение предыстории опустим как ненужную формальность — ну кто, кто не читал мануала?! Там с родственной таланту краткостью сказано, что "остров Гипат является классическим примером бесполезного острова. Большую часть территории Гипата занимают горы, а равнины неплодородны..." На нем, Гипате, и начинается действие игры — ваш герой, Избранный, очнулся после. В общем-то, толком неизвестно, после чего он очнулся (ну мы, в принципе, догадываемся), но именно так начинаются его приключения. Если вы играли в первые две части, или вам просто не чужд жанр ролевых игр, то дальнейшие действия будут разворачиваться по привычной схеме. Кого-нибудь найти, поговорить, затем замочить — естественно, в заданной разработчиками последовательности. Попутно одеваем и обуваем героя, учим его магии и обращению с холодным оружием, разбрасываем экспу по скиллам, осуществляем прием артефактов у населения, постепенно набираем людей в партию, неумолимо продвигаясь по сюжетной линии... В общем, традиционная ролевая концепция.

Жанр: RPG с элементами Strategy
Издатель: "1С"
www.1c.ru
Разработчик: Nival Interactive
www.nival.ru
Похожесть: "Аллоды I/II"
Системные требования
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PIII-600, 128Mb
Сколько CD: Один
www.evilislands.com

Теперь, отчитавшись перед теми, кто не знал и хотел узнать целое, позволю себе перейти к разбору частностей.



Детализация по максимуму. Но не на каждом компьютере добьешься такой картинки

Шишкин виртуальный

Стартовая частность, атакующая глаза буквально в первые секунды знакомства с игрой, называется "графика". Восторги по ее поводу бежали впереди "Проклятых Земель" семимильными скачками еще с момента анонсирования разработки. Очевидцы, посещавшие "Нивал", возвращались оттуда с круглыми пятирублевыми глазами и долго потом не могли удержать себя от того, чтобы нет-нет, да и начать рассказывать об увиденном случайному прохожему. Говорили исключительно хорошее — дескать, полигонов там куры не клюют, пейзажи будто бы сошли с картин Шишкина, а модели можно хоть сейчас выставлять на подиум. И погода меняется красиво и стремительно, как в каких-нибудь, понимаешь, знойных тропиках — то хлещет солнце, а через пять минут уже сияет дождь. А про бьющиеся за право обладать монитором закатах и рассветах можно только мечтать!

Очевидцы не лгали. Все это в игре есть И сделано как полагается — я бы не задумываясь отдал "Нивалу" переходящее знамя "самая красивая графика в отечественной игре". Более того, отдам всенепременно — как только обзаведусь наконец хотя бы захудалым GeForce'ом или TnT2 Ultra и процессором не ниже PII-450. На моей Voodoo2 игра просто отказалась работать — мол, AGP ей подавай. Впрочем, ниваловцы оперативно выпустили патч, так что ситуация уже под контролем — хотя заплатка никоим образом не придаст графике бодрости, армия владельцев второй "Вуды" уже может рискнуть предпринять крестовый поход в магазины.

Язык АС-Пушкина

Грехом было бы не попытаться ударить автопробегом по диалогам с NPC. Как-никак, отечественная игра, "мы любим русского языка и хорошо владеем его", да и специфика профессии обязывает буквально до рези в глазах всматриваться в каждое слово в поисках неверных согласований, стилистических ошибок и нездоровой пунктуации. Но тщетны оказались мои надежды найти что-нибудь пикантное — не зря сценаристы во главе с **Алексеем Свиридовым** не спали ночами, доводя тексты до идеала литературности и понятности.

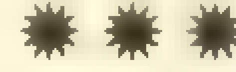
Зато озвучка некоторых (не всех) диалогов меня откровенно задела, напомнив идиотские шоу типа "ОСП-студии" или "Аншлага-дуршлага". Персонажи, разговаривающие намеренно восторженными голосами, вызывают затравленное ощущение — кажется, что сейчас герой поднимет указательный палец, раздастся хоровой смех за кадром, и тогда диск стремительным НЛО покинет квартиру через окошко. Противоречивое ощущение — вроде бы персонажи вещают правдоподобно, голосами профессиональных актеров (вы только загляните в титры!), но в то же время проскальзывают фальшивые нотки. Не знаю, отчего создается такое впечатление — быть может, NPC'ям и герою не хватает активной мимики во время диалогов? Каменные лица моделей не способствуют реалистичному восприятию произносимых ими фраз. Но это исключительно мое личное впечатление.

Нет пацифистам

Из подверженных критическому анализу тем осталась, пожалуй, одна — явная несвобода героя, который, как шар для боулинга, катится по коридору сюжетной линии. Иллюзия свободы есть: иди куда хочешь, делай что хочешь. В теории; практика же быстро показывает, что это именно иллюзия. Сценаристы за ручку ведут тебя по тропкам сюжета, пусть даже они — тропки — многократно разветвлены. Вследствие этого реиграбельность сингла нельзя назвать неотъемлемым свойством "Проклятых Земель", хотя, конечно, приятно будет пройти игру как минимум пару раз, экспериментируя с различными путями развития героя и членов партии. После этого останется лишь кооперативный режим игры — сплоченная тусовка игроков проходит сингл еще раз, но уже в команде. Это весело, но не избавляет от сожалений на тему отсутствия дефматчевого режима. Впрочем, мы и разработчики вынуждены признать, что существующая игровая концепция практически отвергает возможность зарядить кровавое месилово между раскачанными альтер-эго игроков. Жаль — это основная причина, почему игровым сервером "Проклятых Земель" не видать и десятой доли популярности Battle.net в России.



Живой дракон.
Почти мертвые приключенцы...



В остальном судить игру не за что. Обещанная магическая система с конструированием заклинаний работает прекрасно, квесты логичны и продуманны — в упрек им можно поставить разве что некоторую простоватость; сюжет заставляет собой живо интересоваться, баланс соблюден почти с маниакальной четкостью — особенно в плане развития героя, интерфейс просто вызывает восхищение — я не нашел в нем ни одного изъяна, что, вообще говоря, не столь частое явление для ролевых игр. "Проклятые Земли" — полностью законченный, цельный продукт отечественной игроиндустрии; и первый удачно реализованный проект столь грандиозного, по нашим меркам, масштаба. "Нивал" укрепляется в звании "профессионального разработчика игр", и следующую игру, **Etherlords**, ждут с горящим в глазах нетерпением.

И все счастливы. ■



Звездные Пилигримы

Outforce

Антон Логвинов
all@dubna.ru

Выпуск очередной RTS от малоизвестного разработчика давно потерял статус "события". Тем более если живет этот разработчик в Европе — там этот вид игрового искусства не только сохранился, но и странным образом набирает популярность. Если не у публики, то у разработчиков — точно. Денег всем хочется, а RTS, как известно, лучший способ подзаработать на "проект своей мечты". С Outforce — как раз такая ситуация. К чести O3 Games, они сразу объявили, что делают космическую стратегию. Но не а-ля Homeworld, как могли бы подумать иные, глядя на скриншоты, а вполне стандартную "плоскую" RTS с закосом под Total Annihilation. Предъявлять претензии к разработчикам в данном случае бессмысленно (они честны перед нами), нужно лишь решить для себя — играть или не играть.

Второстепенные вещи

Рассказывать предысторию очередной малобюджетной RTS — дело неблагородное Любой из вас и так все наперед знает. Ну, а тех, кто жаждет узнать подробности, отправляю к превью Outforce из позапрошлого номера "Мании"

Как ни странно, основной целью в игре станет не тотальная аннигиляция чужих рас, а поиск пропавшей станции Каскада с целью их — начавшие было вражду расы — помирить. Правда, попутно все равно придется мочить всех и вся. Непонятно, да? Мне тоже Выходит, мотивы у нас такие: замочить всех, чтобы найти станцию, для того чтобы помирить всех, кого замочили при ее поисках.

Концептуально.

Total Annihilation в космосе?!

Ух как были точны разработчики в описании своего продукта! Перед нами — самый настоящий Total Annihilation в современном обличье. Только местом действия выбран космос. Концепция, кое-какие здания и даже звуки (!) знакомы нам еще со времён TA. Единственное отличие — нет Commander'a (поплачем на прощанье!).



При приближении камеры topdown-вид можно поменять на изометрию.

Различных построек (ровно как и юнитов) — до черта. Голова от разнообразия идет кругом. Все это дело осложняется еще и тем, что о новомодном здании, только-только появившемся в списке, ничего, кроме цены, неизвестно. Благодаря этому я как-то раз, испытывая новую военную игрушку на оборонительном лазере, снес половину периметра обороны. Кстати, мне было при этом так же смешно, как и вам сейчас — ведь потерянную оборону я восстановил в ближайшую минуту. Причина проста. Ресурсов в игре — бери не хочу. Через несколько минут после начала миссии можно уже не беспокоиться о наличных, а чтобы пройти ее — достаточно построить самые развитые заводы в нужном количестве и поставить в каждом из них производство нужного юнита на "бесконечность".

После этого противнику не выстоять, будь у него оборона хоть в полкарты. Кстати, местный AI — довольно странный тип. С одной стороны, бой кораблями он ведет грамотно — ударяет в незащищенные места, быстро отходит, чтобы потом снова зайти в атаку, а с другой — стоит ему в начале миссии провести пару неудачных атак, как вскоре он просто забивает на нашу персону и занимается одними ему ведомыми делами. Игроку только и остается, что наклепать юнитов да начать зачистку.



Выглядит как внушительная армия. На самом деле разнести ее пуще простого. Вот был бы противник поумнее...

Задания довольно однообразны, но вот их сюжетная зависимость достойна похвал. Реализован подход в духе Homeworld — почти каждая миссия является логическим продолжением предыдущей. Правда, продолжением в брифинге, а не на поле битвы, но сам факт радует

3D космос на 2D поле

Парадокс? Нет. Просто желание разработчиков. Или, наоборот, их нежелание. Нежелание чего? Видимо, нежелание делать ландшафт. А и вправду — зачем? Зачем возиться со всякими низменностями и возвышенностями, физическими законами и прочей "чепухой"? Лучше уж просто взять да перенести все действие в космос и отрезать передвижение по оси Z, оставив в распоряжении игрока только X и Y

Жанр: RTS
Издатель:
PAN Interactive/Infinite Loop/1C
www.paninteractive.net/www.1c.ru
Разработчик:
O3 Games/Snowball Interactive
www.o3games.com/www.snowball.ru
Похожесть: Total Annihilation
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PII-466, 128Mb
Мультиплеер:
Локальная сеть, Интернет
Количество CD: Один
www.snowball.ru/zp/
www.outforce.com



Ничего взрывчик?
Так отрисовываются залп каждого из этих кораблей.

Впрочем, ситуация не так грустна, как слова, которыми я ее обрисовал. Outforce от такого подхода только выиграла. Честно. Я не представляю себе игру в каком-либо другом виде. Будь здесь вместо космоса обычный ландшафт, не видать бы нам мощной динамики боя с сотнями кораблей и тысячами ярких вспышек...

Графика производит противоречивое впечатление. С одной стороны, хочется попинать разработчиков за банальный дизайн кораблей и то, что все они "по два полигона на брата", а с другой — впору поздравить O3 Games за такие шикарные эффекты и отлично выполненный космос. В общем, если не подходить в вопросу с излишней строгостью, графика может нравиться

На линии огня

Музыка — самое лучшее, что есть в Outforce. Здесь вы не услышите привычных боевых мелодий, техномиксов или какой-либо классики. Эта музыка — отдых для души. Приятная, спокойная, неутомляющая, поддерживающая общую легкую атмосферу игры. Браво! Ей-богу, поставил бы в рейтинге десятку, если бы не эти звуки, позаимствованные из TA.

Раз уж на нашем рынке Outforce локализует Snowball, то неплохо бы упомянуть об их работе. Про хорошую озвучку юнитов я говорить не буду — перед вами есть другие работы упомянутой компании, а вот про брифинги словцо напишу. Даю голову на отсечение, в оригинале никто бы из вас и слушать их не стал, а тут — перевод не только качественно выполнен, но и текст слегка изменен по сравнению с оригиналом. Нашлось место и для юмора. Мне, например, очень запомнилась шутка по поводу романа "Земля 2150". Сей оригинальный подход меня радует.

* * *

Играть или не играть? Спросите меня — отвечу так: если вы любите RTS и у вас выпадет свободный вечерок, то Outforce — несомненно, ваш выбор. O3 Games сделали обычный клон, без новых идей, но вместе с тем качественный и вызывающий симпатию. Более того, возможно, это последний представитель поджанра RTS, именуемого в народе "стенка на стенку". Поиграем на прощанье?.. ■



The Moon Project

("Земля 2150: Дети Селены")

Вышедший в начале года Earth 2150: Escape from the Blue Planet добился немалой популярности и стал своего рода эталоном 3D-стратегий. Объявление о начале работ над адд-оном было явлением прогнозируемым, да и польские разработчики из Topware Krakow не заставили себя долго ждать. Но пока шла работа над The Moon Project, успел выйти HomeWorld: Cataclysm, который анонсировался как адд-он, а в итоге был назван полусиквелом и продавался за те же барыши, что и оригинал. Krakow'цы, поняв, что фокус удался, недолго думая, оповестили мир о том, что The Moon Project – вовсе никакой не адд-он, а вполне самостоятельная игра. Прошел ли фокус на этот раз, и тянет ли сие творенье на звание "stand alone product"?

свою экспансию на Луне. Тем временем третий участник войны (Eurasian Dynasty, он же Евроальянс) берется за миротворческую операцию под лозунгом "Пока они там, мы их тут!". Соответственно, для первых двух сторон основная массовка проходит на известном спутнике Земли, а Евроальянс по-прежнему сражается на родной твердыне

The Moon Project

Сюжет The Moon Project не предлагает нам новой истории, а всего лишь повествует об одном эпизоде войны 2150 года. В это время забытая предками Lunar Corporation (она же "Дети Селены" в переводе Snowball) начала создание на Луне супероружия по инопланетной технологии с целью уничтожения несущейся к Солнцу Земли, дабы затем превратить Луну в пилотируемый корабль и переехать в менее "теплые" края. О зверских планах Lunar Corporation узнают United Civilized States (они же Атлантический Союз) и, забив на все остальные дела, начинают

Три в одном

Основным недостатком оригинального Earth 2150, по всеобщему мнению, был ограничитель времени общей компании, что свело на нет практически все стратегические особенности игры. Тут все иначе. Еще в оригинале три расы во многих хозяйственных вещах




Меч по-прежнему бесподобен...


В недрах этой базы с каждым днем приближается к завершению проект по уничтожению Земли — "Звездный Пепел".

Жанр: RTS
Издатель: TopWare Interactive/1С
www.topware.com/www.1c.ru
Разработчик: TopWare Krakow/Snowball Interactive
www.topware.com/www.snowball.ru
Похожесть:
Earth 2150: Escape from the Blue Planet
Системные требования
Необходимо: PII-300, 64Mb, 3D уск.
Желательно: PIII-500, 128Mb, 3D уск.
Мультиплеер: LAN, Internet
Количество CD: Два диска
www.snowball.ru/ds/
www.earth2150.com

принципиально отличались друг от друга (собственно, они представляли собой три основных принципа развития базы, придуманных за историю развития жанра). Разработчики пошли дальше. Теперь за каждую сторону нам предлагают свой собственный стиль прохождения — и никаких ограничений во времени. Играя за Eurasian Dynasty, мы теперь будем не собирать ресурсы, а просто получать их "налом", количество которого находится в прямой зависимости от наших же успехов. Выполнили часть задания на "отлично" — получите несколько очков к званию, пару ценных прототипов и в довесок деньжат на исследования и оборонные предприятия. Провалились? Ничего страшного, очков с прототипами не подарят, а вот денег могут отвалить и побольше, дабы вы смогли показать врагам "кузькину мать" и на данных образцах техники. Все фонды по-прежнему можно гонять по базам (как, я еще не говорил, что баз у нас теперь несколько?), а на миссиях если экономить и нужно, то только для того, чтоб перевести средства на науку (ведь не надо строить этот чертов корабль). С Lunar Corporation другая ситуация. Геймплей — чистейший раш. Добывай ресурсы (коих завались), клепай технику, мочи всех (хотя, с другой стороны, враг только один). Игра за United Civilized States — нечто среднее между двумя предыдущими сторонами. Стоить отметить, что карты стали проще, чем в оригинале, но при этом гораздо продуманнее и интереснее. Миссии крайне разнообразны, причем за все три стороны — можно сказать, я удивлен. Набор девайсов для конструкторо техники существенно расширен; соответственно, и юнитов стало больше.

Таким образом, если учесть оригинальный Earth 2150, получаем игру, которая теоретически может удовлетворить всех любителей RTS — тут вам и вдумчивая стратегия, и тактика, и раш, и многочисленные диверсионные операции... Хороший подход, грамотный

Взгляд с Луны

Графическая составляющая игры практически не изменилась, да и нужно ли? В данном жанре со здешними красотами может конкурировать разве что только Ground Control, но если разобраться, он этой конкуренции не выдерживает. На стороне Earth 2150 по-прежнему прекрасные световые эффекты (чего стоят только "видимый свет" и смена дня и ночи), тени, меняющие свой угол в соответствии с виртуальным временем, и деформируемый ландшафт. Полигонов на новые образцы техники отвели побольше, да и сами юниты заметно выросли в размерах.

Project или add-on?

Ну что, прошел на этот раз фокус или нет? Судя по реакции остального мира — да. Народ хавает адд-он по цене оригинала, все довольны. Нам-то это вообще по барабану — все равно по одной цене покупать. Но как факт вызывает раздражение. Раз вы взялись делать отдельную игру, так уж извольте! HomeWorld: Cataclysm хоть и с натяжкой, но можно было назвать полусиквелом, здесь же этого нет. Есть адд-он. Да, хороший адд-он. Отличный адд-он, в конце концов! Но АДД-ОН! Ни больше, ни меньше. Назови они его адд-оном, рейтинг был бы выше. Хотя, с другой стороны, хорошо, что назвали полусиквелом — будь это адд-он, может разработчики и не стали бы прикладывать столько усилий. Как говорится, если хочешь сделать роботу хорошо, поставь себе планку повыше.

P.S. Я ничего сказал о звуковом оформлении. Правильно, что не сказал. Новых треков в игре — кот наплакал, звуки старые. Кстати, о недостатках я тоже не сказал. Тоже правильно — они все те же, хотя основные из них исправлены

P.P.S. На российском рынке The Moon Project издает **Snowball Interactive**, естественно, в локализованном варианте. Наши благодарности за предоставленную коробку, спасибо! ■







Денис Круглов (111soft@mail.com)

Война всегда была одной из самых животрепещущих тем в компьютерных играх. Объясняется ли это врожденным инстинктом убийства или иными причинами, но факт остается фактом. Это и является одной из причин популярности военных стратегий в реальном времени. К сожалению, в данный момент рынок таких игр переживает настоящий кризис. Его можно назвать как кризисом перепроизводства, так и кризисом недоброкачественности. Каждая новая стратегия сулит тысячи возможностей и неповторимый геймплей, но 99.9% из них разочаровывают. И вот появился лучик света в темном царстве: игра Sudden Strike, призванная сломать сложившиеся стереотипы и вывести стратегии в реальном времени на качественно новый уровень.

Обычная стратегия в реальном времени, но...

Невозможно передать ощущение, появляющееся при игре в Sudden Strike. Это ощущение первоклассника, не подготовившего свое домашнее задание. Ведь не все так просто, как в уже хорошо известных и горячо любимых стратегиях типа Command&Conquer, WarCraft, StarCraft и многих других. Дело здесь обстоит совершенно по-другому.

Как обычно действуем в "стандартной" стратегии реального времени? Собираем ресурсы, отбивая назойливые атаки врагов, и попутно накапливаем армию. В процессе накопления армад потолок становится очень мокрым, и если бы он мог, то отдал бы все, чтобы в него больше не плевали. Накопив армию

Жанр: Real-time wargame
Издатель: CDV / "Руссобит-М"
www.godgames.com
Разработчик: Fireglow
www.godgames.com
Похожесть: Сериал Close Combat
Системные требования
Необходимо: P-200, 32Mb
Желательно: PII-300, 64Mb
Сколько CD: Два
www.suddenstrike.com

(с трудом или без), бросаем всех своих приспешников в кровавую месиловку. И ваши бравые солдаты с песней на устах истребляют недругов с завидной быстротой. В случае, если ресурсы в игре не предусмотрены, просто кидаемся на врагов всеми имеющимися силами с дикими воплями: "Уйди, а то зашибу". Те, что не очень хорошо бегают, получат по заслугам.

Что же мы видим здесь? Построили своих ястребов и — вперед, на вражеские укрепления! Но то ли песня тихая, то ли в сознание ваших бойцов закралось странное убеждение, что бой заранее проигран — ведь гибнут окаянные, но прорваться никак не могут! В чем дело? А в том, что это вам не околореальные сражения, а детально проработанные военные баталии. И тут вы нахрапом никого не возьмете. Реализм в этой игре приближен к правде жизни настолько, насколько это возможно, чтобы не оказывать пагубного влияния на играбельность.

Ведь мы все помним великолепную серию Close Combat, игры которой были очень реальными и предоставляли широчайшие возможности. Но, по правде говоря, все там выглядит как в террариуме, где ползают черепахи. Разумеется, именно такой и должна быть настоящая война, если наблюдать с высоты птичьего полета. Но, по моему мнению, отсутствие динамики и простого, интуитивно понятного интерфейса было большим недостатком. Основными почитателями Close Combat были настоящие ценители реализма, которые были готовы пожертвовать чем угодно, лишь бы видеть на экране действо, очень похожее на настоящее сражение. А в жертву была принесена та самая пресловутая играбельность.

Sudden Strike оказалась очень реальной. В доказательство тому можно привести следующие факты: танки не являются ходячими крепостями и вполне могут быть уничтожены даже с первого попадания; стрельба, производящаяся на ходу, гораздо более неточная, чем из стационарных состояний. Конечно, по реализму она отстает от Close Combat, но если вдаваться в такие тонкие подробности, как поведение оглушенного взрывом солдата в воронке со своими мертвыми сослуживцами, то скоро можно и похоронки начать получать из дисковода, причем на каждого солдата по копии.

Военная тактика в Sudden Strike в основном заключается в правильном и своевременном использовании каждого рода войск для различных целей. Например: штурмовать город танками равносильно само-


Поддержка с воздуха — необходимое и обязательное условие любого штурма.


Дуэль в экстремальных условиях, решающая исход битвы.





Когда пехоты очень много, никакие танки не спасут!

убийству в особо извращенных формах, но в поле без танков никуда. У каждого рода войск есть свои преимущества и недостатки, и если снайпер может хорошо действовать против пехоты, то против тяжелых танков он может быть использован только в качестве коврика.

Sudden Strike предоставляет вашему вниманию три кампании: союзническая, германская и русская. Выбрав русскую кампанию, вы будете храбро сражаться на полях военной славы на территории Советского Союза, героически освободите Польшу и, разумеется, возьмете Берлин. Соответственно, выбрав кампанию союзников, вам придется командовать горсткой ни на что не годных союзников, и вы, несомненно, внесете посильный вклад в победу над фашистской Германией. Ну а немецкая компания позволит вам попытать счастье в захвате мира, и кто знает, может, именно вы преуспеете в этом и станете властителем всего сущего на планете Земля.

В игре представлено более тысячи реально существовавших военных единиц, начиная от пехотинца с винтовкой Мосина и заканчивая тяжелыми танками. Технические данные войск соблюдены с особой тщательностью. Это одна из причин, почему игра сильно прибавила в реализме. У любой единицы есть исчерпывающий набор характеристик, таких как: броня, скорость, масса, калибр вооружения и т.д. Эти данные не просто демонстрационно-рекламный трюк, все эти характеристики действительно играют роль в бою. Так, например, танк, имеющий тонкую тыловую броню, очень уязвим к атакам сзади.

Обратите внимание, дома практически сметены с лица земли.

Искусственный интеллект противника часто удивляет как своей гениальностью, так и безумием. В большинстве своем все его действия предсказуемы, так как заранее запрограммированы для каждой карты в отдельности. Не обладая особыми талантами военной стратегии, компьютерный оппонент не знает, что такое хитрость, отвлекающие маневры и так далее. Но иногда происходит нечто странное и его словно подменяют. Несколько раз я сам был свидетелем странных маневров, не имеющих ничего общего с искусственным интеллектом. Взгляд сразу бросается на модем, но никаких признаков соединения не видно. *"С кем я играю..,"* — возникает в голове. Но спустя десять минут мне уже противостоит бестолковое подобие оппонента.

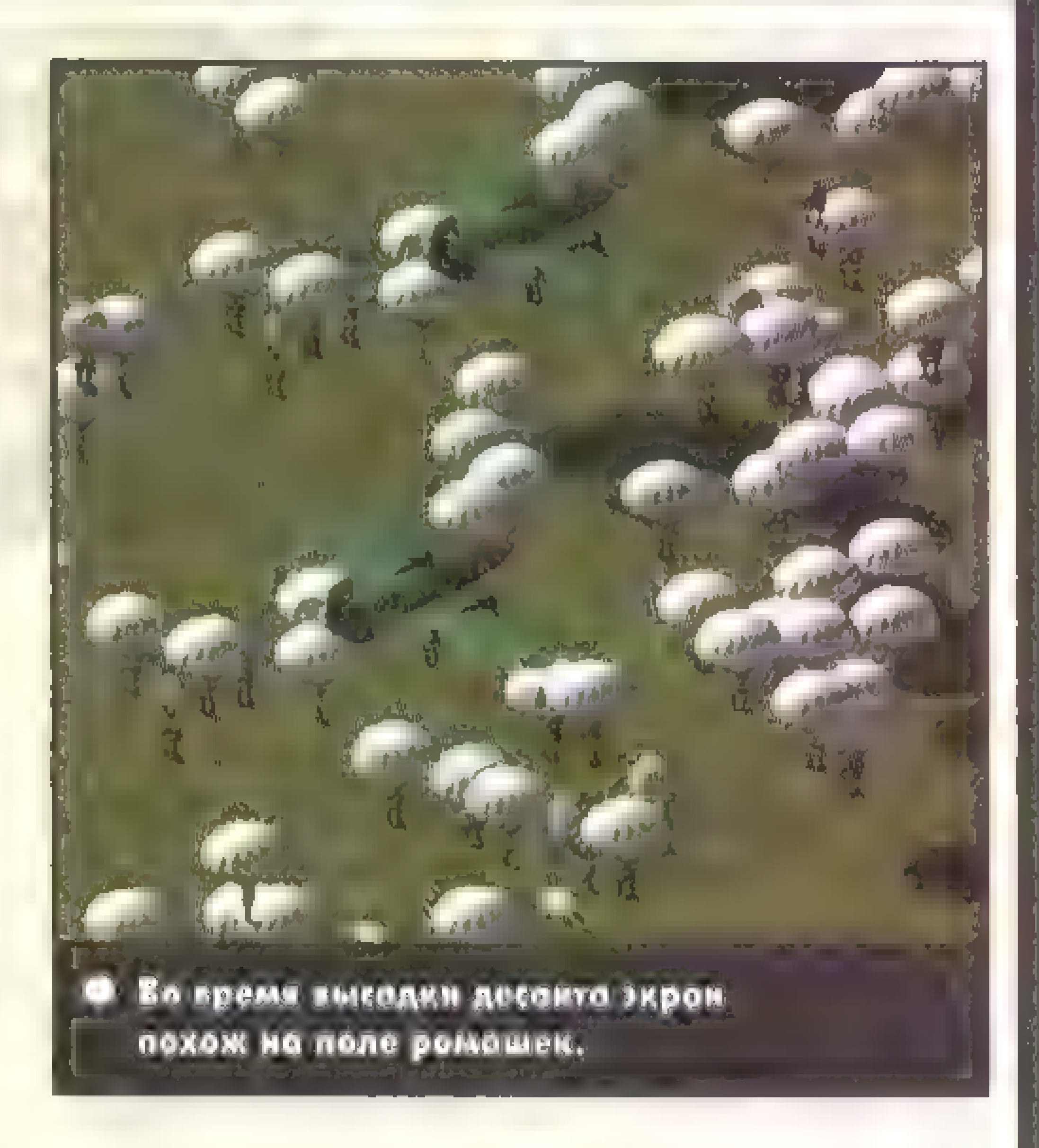
Глаза разбежались. Искать пришлось долго

Возможностям игры нет счета, прямо-таки глаза разбегаются. Но лишь некоторые достойны отдельного рассмотрения.

Девизом игры Sudden Strike стало выражение *"все может быть уничтожено"*, и это правда на все сто процентов. Наконец стратегическая игра в реальном времени предоставила эту возможность в полной мере. Можно превратить в пыль мосты, постройки и даже ни в чем не повинные зеленые насаждения в лице деревьев и кустарников.



Пехота может занимать огневые точки врага и любые строения, находящиеся на карте. Чтобы захватить чужие огневые точки, нужно очистить их от вражеских солдат и затем занять пехотой, так что можно погнать супостата его же собственным оружием. Занимая строения, пехота получает большое преимущество, за счет отличного укрытия. Дом, доверху заполненный солдатами, может остановить наступление сотен и сотен неприятелей. Но если новоприобретенное укрытие начинают обстреливать из крупнокалиберного орудия, то это значит, что пора рвать когти и спасать людей.



Во время высадки десанта экран похож на поле ромашек.

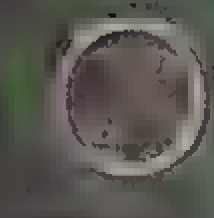
Каждая боевая единица имеет такой немаловажный показатель как опыт, который увеличивается с каждым боем. С повышением опыта улучшаются точность ведения огня, скорость движения, площадь обзора и выносливость к вражеским атакам.

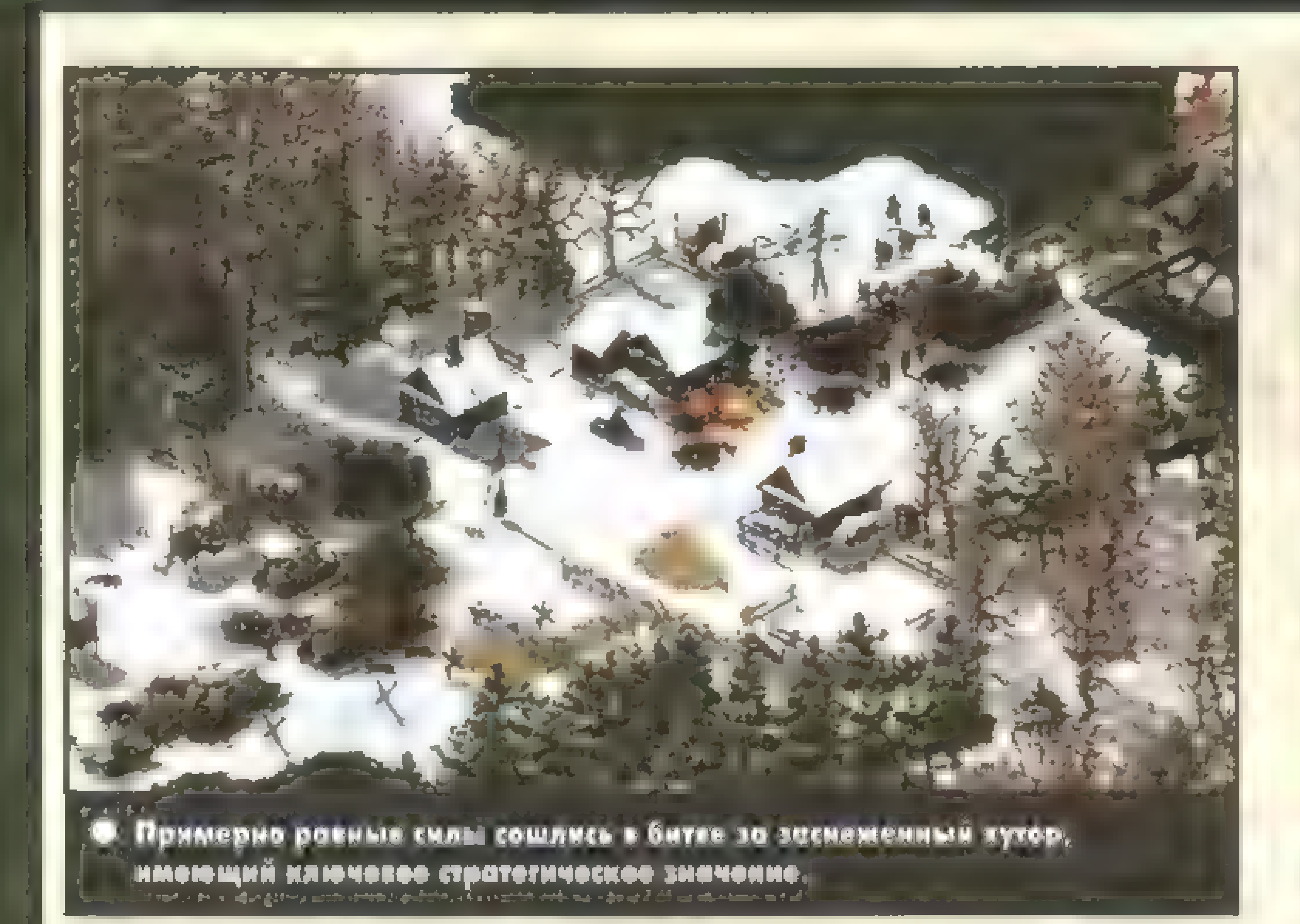
Знай наших!

Спросите любого американского школьника: "Кто брал Берлин?". Какой ответ вы получите? "Шварценеггер и Сталлоне". Ну, школьники-то ладно, но даже многие взрослые дяди, которые делают компьютерные игры, тоже не знают таких вещей... Все, что они могут вспомнить — как их дедушка рассказывал, что это именно он водрузил полосатый флаг на Рейхстаге.

Но это исправили создатели Sudden Strike. И дело все в том, что разработчики третьего "Противостояния" — по большей части люди русские, бывшие бойцы партизанской группы "Наши игры", ныне собравшиеся под знамена немецкого издателя и назвавшиеся Fireglow.

Ребята постарались на славу. Происходящее в игре соответствует реальным событиям Второй Мировой войны — насколько это мо-





Примерно равные силы сошлись в битве за заснеженный хутор, имеющий ключевое стратегическое значение.



Поле боя усыпано трупами и разбитой техникой, укрепления врага смяты.

жет позволить компьютерная игра. Можно переиграть даже такой исторический момент, как битва под Прохоровкой, которая вошла во все учебники по танковой стратегии, да и многие другие

Наконец-то советские солдаты, проливавшие свою кровь на полях сражений, станут героями и на зарубежных мониторах, а то про них как-то подзабыли в мире

Ду ю спик рашн?

И, учитывая, что игру создавали русские, тем страннее качество локализации, поражающей своим "качкеством". Так и хочется перефразировать детский стишок: "Гром гремит, земля трясется, русский перевод несется!". Ничто так не портит игру, как плохой перевод. Сотрудники "Руссобит-М", занимавшиеся локализацией, увы, в этом преуспели, хотя, как показывают другие их работы, вполне способны русифицировать игры на достойном уровне. Озвучка — тоже из рук вон. Брифинги, например, читаются прокуренным и гнусавым голоском, очень похожим на закадровые переводы пиратских копий фильмов конца восьмидесятых. Успокаивая себя тем, что в самой игре вроде портить нечего, пропускаем брифинг, попутно теряя массу полезной информации. Вот началась игра, и все пришло в движение. Не проходит и десяти секунд, как комнату наполняет истошный крик: *"Что ты сказал?!"*. Кошмар какой-то, союзники и немцы говорят на корявом русском с диким акцентом неизвестного происхождения. В игре было предусмотрено, что каждая сторона изъясняется на родном языке. Бросаемые подразделениями фразы все равно не несут никакой смысловой нагрузки, зачем было "переводить"?.. Бывает хуже, но реже.

Дергай рычаги, да песню пой

Управление — практически стандартное для стратегий реального времени, за исключением пары интересных возможностей. Во-первых, в Sudden Strike имеет место удобная система горячих клавиш. Можно отдавать команды, не трогая мышью иконки, а при помощи девяти клавиш в левой половине клавиатуры. И, во-вторых, вместо того, чтобы издеваться над мышкой, пытаясь в пылу боя отдать приказания тысяче бравых солдатиков одновременно, можно развешивать директивы в спокойной обстановке, все трезво взвесив и обдумав — войдя в режим паузы. Можно заранее проработать стратегию и воплотить ее в жизнь без каких-либо проблем.

Что мы видим?

Графика заслуживает похвал. Мало того, что выстрелы, взрывы, смерть солдат и все остальное с графической стороны выполнено безукоризненно, так еще и анимация — просто конфетка

Леса, поля сражений прорисованы очень красиво. Строения выглядят словно отрисованные кистью лично старика Левитана, а для создания столь впечатляющих ландшафтов разработчики наверняка вызывали его дух с того света — для консультации.

Не все коту масленица

Игра после прочтения данной статьи может показаться идеалом во всех отношениях, но это не так. Sudden Strike сделан прекрасно, но не лишен мелких недостатков и недоработок

Ярким примером таких недоработок является то, как войска находят путь к точке назначения. Танки, люди и другая живность часто застревают на мостах и в лесах и, чтобы вытащить этих безумных вояк и направить на путь истинный, приходится прикладывать немалые усилия

Иногда случаются такие несуразности: вы обстреливаете вражеские позиции из дальнобойных орудий, а противник реагирует только криками умирающих солдат и даже не пытается устранить причину. Но это скорее к вопросу о приступах тормознутси у AI

Последние слова

Не нужно думать, что в Sudden Strike интересно играть — надо в нее играть, и тогда будет интересно. После первого же запуска этой игрушки щупальца играбельности захватят вас и утянут в мир, полный героизма, подвигов и великих свершений. Игра не имеет противопоказаний и рекомендуется для употребления как до, после, так и вместо еды. И, действительно, зачем отвлекаться на такие мелочи, когда проклятые фашисты прут со всех сторон! Так что — ноги в руки и вперед за Родину! И да не станет для вас препятствием крайне неудачный перевод. ■





Итак, перед нами вторая по счету компьютерная реализация романа Хайнлайна "Starship Troopers" ("Звездные рейнджеры") с таким же, как ни странно, названием. Первая была вполне второсортным экшеном и упоминания здесь вовсе не заслуживает. А вот сейчас я расскажу, какого сорта эта — теперь стратегия — и заслужит ли она упоминания в будущем.

Жанр: Squad-based tactical strategy
Издатель: Hasbro Interactive
www.hasbrointeractive.com
Разработчик: Blue Tongue
www.bluetongue.com
Похожесть: Проклятые Земли
Системные требования
Необходимо: PII-250, 32 Mb, 3D уск.
Желательно: PII-300, 64 Mb
Сколько CD игра занимает: Один
www.stta.com

Бей жуков, спасай...

Начнем, пожалуй, традиционно. Светлое будущее человечества, 23 век от Р. Х. по Хайнлайну — эдакий счастливый мир тотальной диктатуры. По Верхувену, который не так давно снял дорогущий и тупой блокбастер по книге, — то же самое, но с совершенно ультраправо-клоунским уклоном. Авторы игры явно придерживались верхувенского взгляда на проблему. Но об этом позже..

Итак, счастливые в своем слепом подчинении милитаризированному обществу сыны Земли ведут бесконечную войну со страшной расой жуков-переростков, постоянно посягающих на наши территории. Война идет с переменным успехом: то мы — их, то они — нас. Так и живут. Зато есть чем занять достойных сынов планеты. Опять же, выжившие распростятся с военной обязанностью и станут полноценными гражданами. Значит, есть за что бороться.

Переломить ход сей в высшей степени полезной, но, к сожалению, непопулярной среди народа войны предстоит нам — какому-то донельзя элитному подразделению достойных сынов. Родина приказала? Сделаем! Яволь! Всегда!

Высадка десанта на местность. Остаемся наедине с проблемами.

в процессе просмотра, скажем, вступительного мультика. Для тех, кому повезло, рассказываю. Вот то вот слабоцензурное выражение из заголовка вполне неплохо передает общий смысл. Концентрированная военщина и полнейшее презрение к "гражданским свиньям" — вот что нам светит. Это, наверное, неплохо поднимает боевой дух и самооценку командования, но негативно сказывается на игре в целом. Уж слишком это все по-клоунски преувеличенно. Стоит и меру знать

Создавая новую игру, мы выбираем нечто вроде своего "альтер-эго" в данном мире Что характерно, определить половую принадлежность представленных на наш суд картинок не представляется возможным Потому как характерный ежик с выбритыми висками и квадратная челюсть. Истинный ариец. Не женат. Даром что баба. .



Лучше смотреть на этот красивый взрыв со здоровым скепсисом. С динамическим освещением в игре проблемы...

Go, go, go, motherf***ers!

Если веселиться, то по полной программе. Так, видимо, решили товарищи разработчики. И оттянулись вовсю. Если вы смотрели фильм, то можете в некоторой мере представить, что творится на мониторе игрока

Призрак X-Com

Поначалу Starship Troopers напомнила мне X-Com. То есть — так я подумал, глядя на игру в первый раз. Как же, каждого из дарованных нам в подчинение призывников мы можем самолично одеть, обуть (в прямом смысле слова) и вооружить. Глядя на характеристики (о них — чуть позже) определить, кем быть будущему гражданину, медиком или тяжеловооруженным пехотинцем. Но...

Не тут-то было. Вы думаете эти характеристики на что-то влияют? Как, вы даже думаете, что с их ростом растут и боевые навыки пехотинцев? Я тоже так думал, глядя на игру в первый раз. И даже во второй. Но — "как обманчиво жизнь, сказал ежик, слезая с кактуса"

Будьте уверены, единственная реально значимая характеристика — боевой опыт. И не потому, что она влияет на что-то, а потому, что от нее зависит, дадут ли бойцу в личное пользование, как дополнение к кирзовым сапогам и пряжке с орлом, механический скафандр. Который, как оно и понятно, значительно продлевает средний срок жизни бойца на поверхности недружелюбных планет. Кстати, если скафандр таки сломают и утащат к себе в нору злобные жуки, то нового уже не получить. Так что на поле боя не помешают инженеры, своевременно оказывающие помощь данному творению рук своих.

Тактика без границ

Тактический симулятор мелких боевых отрядов подразумевает использование всяческих хитрых тактик, неровностей местности и прочих окопов и углов зданий. А также различные боевые формации и модели поведения. Нужно ли это конкретно в Starship Troopers? Нет. Честно. Если задуматься, то это первая игра такого рода, которую можно пройти от начала и до конца, собрав в кучу всех своих раздолбаев и стреляя во все, что движется. Патроны, правда, в этом смысле имеют свойство кончаться, но добрые разработчики снабдили нас бонусами в виде ящиков с патронами, щедро разбросанных по уровням. И на том спасибо...

Кстати, о патронах. Точнее о том, куда их вставляют. Об оружии. Его довольно много. Начиная от убогих шотганов с бесконечным боезапасом (опозорили, гады!), коими отбиваются от наседающих жуков вместо саперных лопаток наши бойцы, когда все патроны кончились, и заканчивая шикарнейшими портативными ракетными установками, которые есть несомненный рулез и ключ к прохождению уровней. То есть, как говорил бессмертный герой Федор Соколов, "покупайте на все деньги одноразовые шприцы и отправляйте их в Одессу"... Согласитесь, довольно богатые тактические возможности

Посмотри на себя, рядовой! Ты похож на мешок с...!

Как это выглядит? Честно говоря, никак. Возьмите все трехмерные игрушки, вышедшие за последние полгода. Усредните качество графики. Получите местные красоты. Я ничего не хочу сказать, графика хорошая, графика качественная. Но скучная. Никаких недостатков, никаких достоинств.

Ландшафты. Как обычно считается у разработчиков, сделать реалистичный ландшафт с минимальными затратами ресурсов компьютера довольно трудно. Здесь его сделали. И что? Ничего. Ни травиночки, ни кустика, ни камушка. Один реалистичный, но голый как коленка ландшафт. Я, конечно, все понимаю, иные миры, проблемы с флорой и фауной, но не до такой же, в самом деле, степени

■ Один в поле не воин. Поэтому воюем сплоченным отрядом.

Освещение. Есть одна сильно радующая глаз штука. Лучи фонарей, разрывающие густую ночную тьму иных миров. Сделаны потрясающе, слов нет. Но, извините, при этом неплохо было бы еще иметь и хоть какое-то приличное динамическое освещение. А оно есть? Отнюдь. Есть какие-то невразумительные всполохи, озаряющие всеобщую кутерьму. Но не более.

Модели — как наших бравых борцов с инопланетной заразой, так и самой инопланетной заразы — сделаны на редкость никак. Текстуры в меру качественны, ровно настолько, чтобы можно было понять, что они собой символизируют

Как звучит. Помимо вполне стандартных, а здесь слишком гротескных и быстро надоедающих "Sir, yes, sir!" и прочей военщины, есть вполне мило и незаметно для уха "бабахающие" взрывы и не менее скучные выстрелы.

Жуки ревут и визжат, довольно неплохо реализована трехмерность озвучки в виде гула перманентно кружащих над нашими ушами дружественных бомбардировщиков. Первые пять минут — занимательно

Приехали

Сдается мне, что игры по Starship Troopers будут продолжать "славные" традиции Star Trek (*которые, впрочем, нарушаются в последнее время — появляются качественные "стартрековские" игры* **прим. ред.**). Вторая игра — и все посредственность какая-то. Право же, могло получиться *намного* лучше. Если бы еще немного доработали каждый из игровых моментов. А так — ну не бьет фонтан. Честно. И Хайнлайн тут ни при чем. ■

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

РЕЙТИНГ

ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 55%

А то! Так дождались, что больше подобного ждать не будем...

Yurg
yurg@online.ru

ИСТОРИЯ ВОЙН
Наполеон

Хотя храбрость, бодрость и мужество всюду и во всех случаях потребны, только тщетны они, если не будут проистекать от искусства.
А.Суворов

Много всего довелось повидать нам с вами за последнее время. Представителями каких только жанров не снабжала нас игровая индустрия! И так, и сяк, и одно плюс другое, и третье с элементами первого... А вот добротных, толковых варгеймов почти что и не было. С одной стороны, малопопулярный жанр. А все ведущие разработчики выпускают варгеймы с безмерно устаревшей графикой, мотивируя это тем, что настоящему варгеймеру она и не нужна, — это с другой стороны. И вдруг — именно наши, российские игроделы решаются заполнить вакуум, сделав варгейм на основе современных технологий.

"Историю войн: Наполеон" общественность восприняла неоднозначно. Оценки разнятся от восхищенных откликов до свирепого лязганья зубами. И — тем лучше. Значит, есть о чем говорить, и есть над чем поломать голову.

Стандарт и нестандарт

Нафантазировать себе что-нибудь шокирующее, но в природе еще не появившееся — легко. С какого угла ни поверни и каким боком ни поставь, все равно чего-нибудь да получится. Вы киборгов видели? Лично встречались? Нет? Ну так вот вам — киборг. Любуйтесь. Почему именно такой? А почему бы и нет? Может, через тысячу лет все киборги именно так будут выглядеть! У вас есть возражения? Ну, проверьте, если можете...

Совсем другое дело — создание игры на основе реальных исторических событий. За это далеко не каждая маститая компания берется. Ребята из MiST land рискнули. И у них получилось.

"Наполеон" являет собой крайне нетрадиционный варгейм, наследующий лучшие традиции дилогии Warhammer — от свободного полета камеры до основ тактики. Только выполнено все это на более высоком качественном уровне. И сражаетесь вы не с "эфемерными" гоблинами и скелетами, а с настоящими (ну, почти настоящими) войсками величайшего полководца.

"Наполеон" совершенно не укладывается в стереотип обычного варгейма. Чем и вызвал массу нареканий со стороны консервативной части игровой прессы. Люди попытались приложить к игре стандартные мерки; по их словам получилось, что игра никуда не годится. Н-да. Консерватизм — он везде консерватизм. Для закоренелого поклонника варгеймов "Наполеон", скорее всего, покажется дешевкой, завернутой в симпатичную обертку. Точно так же как поклонник Tiberian Sun не особо возгорится желанием провести пару недель за Panzer General. Кесарю — кесарево. "Наполеон" — НЕ для классических варгеймеров, хотя и соответствует историческим реалиям. Это игра для гораздо более широкого круга людей. Тех, кому нравятся классные, неординарные стратегии.

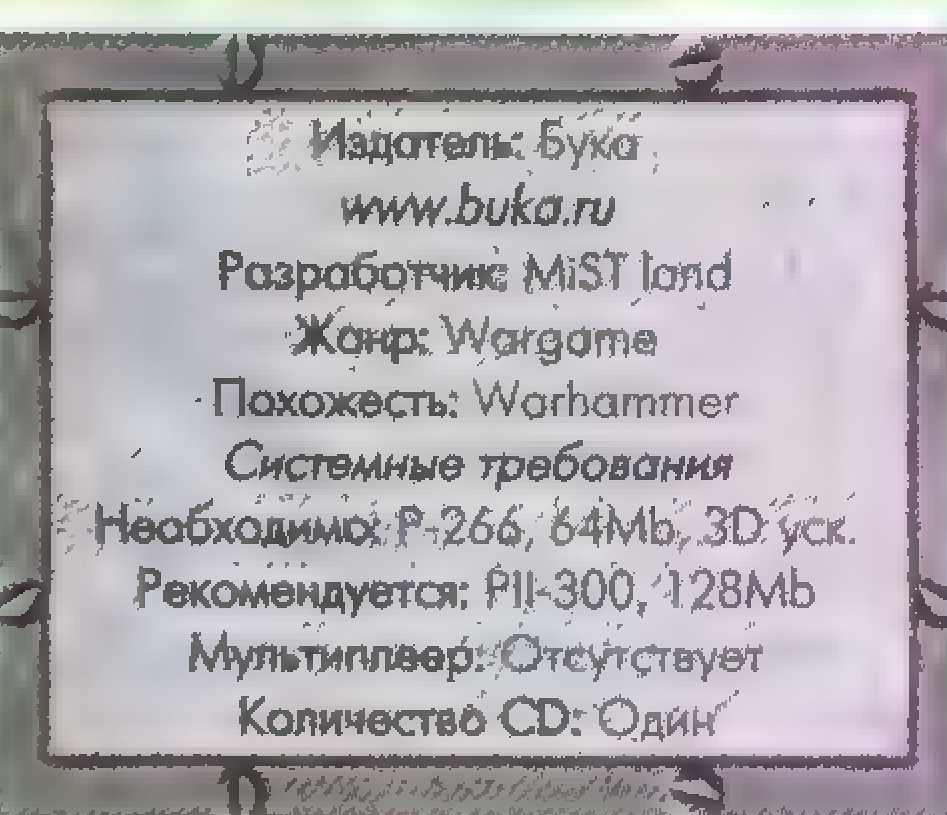
Но продолжим.

На войне как на войне

Мне не раз доводилось играть в различные демо-версии. Позднее, с выходом релиза, я неоднократно подмечал странную особенность. Релизы, как правило, лишь в незначительной степени отличались от своих предшественниц — демок. Что менялось? Немножко приукрашивали уровни, рисовали новые карты, навешивали парутройку новых фенечек, боролись с багами. Конечно, было бы удивительно, если бы финальный вариант игры в корне отличался от демо-версии. Но вот что всегда было досадно отмечать — разработчики лишь изредка борются с явными изъянами своих детищ. MiST land в этом плане приятно меня удивили. Никто не откладывал дату релиза, а между тем практически



Так выглядит карта Европы.


Издатель: Бука
www.buka.ru
Разработчик: MiST land
Жанр: Wargame
Похожесть: Warhammer
Системные требования
Необходимо: P-266, 64Mb, 3D уск.
Рекомендуется: PII-300, 128Mb
Мультиплеер: Отсутствует
Количество CD: Один

все то, что вызывало мое неудовольствие в демке, бесследно исчезло в окончательном варианте игры.

Движок — трехмерный. Причем позволяет добиться приемлемой частоты кадров даже на самых медленных машинах. Камеру можно перемещать в любую точку поля боя, при этом она вращается легко и позволяет осмотреть окрестности в мельчайших деталях. На высоком уровне детализации даже можно разглядеть лица солдат! Тени создаются с учетом освещения. Дым от выстрелов рассеивается клубами; после залпа пехотинцев поле боя окутывается густым пороховым дымом, который медленно рассеивается. Все бы ничего, дым как дым. Но и он может помешать, затруднить ведение боя. Порой из-за густого дыма не разглядишь маневр вражеского отряда. Как говорят французы, "на войне как на войне".

Внешне бойцы разных отрядов разительно отличаются друг от друга. У каждого типа войскового подразделения своя форма. Игрушечные модели бойцов учитывают едва ли не все детали исторического обмундирования. У каждого отряда есть свое боевое знамя, в точности повторяющее одно из реальных знамен полков, принимавших участие в сражениях с армией Наполеона.

Боевая система

Боевая система "Наполеона" позволяет реализовать множество стратегий и тактик ведения боя. Противника можно ложным отступлением заманить в ловушку засевших в засаде гусар. Или подставить противника маневром под удар его же артиллерии. Как говорил мой преподаватель на военной кафедре: "В бою что важнее всего? Маневр, и только маневр!" Многих поначалу смущало то, как неуклюже проходят друг сквозь друга бойцы отрядов, чьи


А это карта боя. Все отряды и вектор движения выбранного отряда отмечены на карте.

пути пересеклись. На самом деле, это первая игра, в которой отряды способны проходить друг друга насквозь, не изменяя направления движения. А сумятица, при этом возникающая, задумана специально. Все отряды могут передвигаться в различном построении — каре, колонной и шеренгой. Построение определяет маневренность отряда и скорость передвижения. Для борьбы с различными родами войск противника следует менять построения. Используйте каре для атаки пехотой кавалерии, а шеренгу — для атаки вражеской пехоты. На марш лучше всего выступать колонной. Главное — вовремя заметить противника, успеть развернуться и перестроиться в нужный порядок. Вы можете менять не только построение, но и тип передвижения. На марше ваши солдаты вступят только в ближний бой. Если вы приведете отряд в боевую готовность, то он откроет огонь или ринется на ближайшего противника. Советую особенно следить за состоянием кавалерии. Кавалеристы особенно склонны нет-нет, да погнаться за якобы отступающим противником, благодаря чему рискуют угодить в засаду

В ваше распоряжение будут отданы все известные в то время типы кавалерии и пехоты — уланы, егеря и так далее. Пехота и кавалерия делятся на тяжелую и легкую. И в каждом случае имеется четыре класса. Легкая пехота быстро передвигается и хороша при ведении дистанционных боев. Тяжелая пехота медлительна, но незаменима при наступлении и в рукопашном бою.

Очень порадовал тот факт, что управление довольно простое. В правой части экрана располагается панель управления, на которой отображаются все имеющиеся отряды. Правым кликом мыши выбирается отряд, левым — точка назначения. Построение отряда регулируется в нижней части панели управления. Большим подспорьем в бою выступает карта, вызываемая клавишей Tab. На карте знаменами отмечается положение и вектор движения всех видимых отрядов.

Покой нам уже не снится

Бой протекает очень насыщенно, расслабляться некогда. Даже первая миссия не так проста. Вообще, слово "просто" не вполне уместно в разговоре о "Наполеоне". Миссии в игре всегда отличаются одна от другой. В одной надо удержать оборону, в другой — попробовать переправиться через реку, в третьей — суметь заманить вражеские отряды в ловушку...

Я был приятно удивлен реализацией некоторых интересных моментов. Все бойцы объединены в отряды. Но в то же время каждый боец — сам по себе. В ближнем бою они сами выбирают цели. Если вы убьете всадника, то в течение некоторого времени сможете наблюдать, как тело, зацепившись за стремя, волочится по земле за скачущим конем. В игре также "реализован" боевой дух, если позволите так выразиться. Если потери отряда велики, он может запаниковать и отступить. Успешность или неудача действий одного отряда может привести к победе или поражению.

Все рассказанное пока относилось только к тому, что может сделать игрок. А что же противопоставит человеку компьютер? Такую же хитрость и умение принимать верные тактические решения! Враг может отступить в нужный момент и завести вас вглубь своей обороны, где за деревьями прячется кавалерия. Удар врага с флангов приведет к тяжелым потерям. Правда, в каждой миссии AI действует согласно заложенным в него сценариям и, судя по всему, не очень-то научен думать самостоятельно, но — не рассчитывайте на глупость противника и на то, что он будет непринужденно подставлять вам свои беззащитные фланги! Мозги, может, и не ахти, но сценарные линии поведения хорошо продуманы.

Очень важный элемент — артиллерия. Как правило, у вас есть всего одна пушка. Ее верное размещение поможет уничтожить противника еще на подходах. Но есть и опасность — можно подставить под удар собственной артиллерии свои же войска. Пушку следует беречь как зеницу ока. Вражеская кавалерия сделает все, чтобы прорваться сквозь ряды обороны и уничтожить орудие.


Нашим разведчикам не повезло. Вот что значит — подкрепление опоздало!

Миссии взяты вовсе не с потолка. Они моделируют реальные сражения, происходившие по всей Европе. Ваши попытки сдержать напор "попирающего Европу" начнутся 2 сентября 1805 года, когда войска Наполеона вторглись в Баварию.

С этого момента вам предстоит принимать участие в битвах вплоть до 1812 года. Конечная точка этой громадной компании — Россия.

История войн, часть первая

К сожалению, неотъемлемая черта отечественной игровой индустрии — малый бюджет проектов. "Наполеон" — не исключение. В игре реализован только режим компании и нет поддержки многопользовательской игры. Но это только первый шаг, ведь не зря в названии игры первые слова — "история войн". По всей вероятности, будут и другие игры серии.

В целом, "Наполеон" производит очень хорошее впечатление. Просто мы настолько привыкли замерять крутизну игры количеством кадров в секунду и минимальными требованиями к акселератору, что совсем забываем о главном — о глубине сюжета и возможности думать, а не подчиняться одним лишь рефлексам спинного мозга. Всего этого у "Наполеона" хватает с лихвой! ■





Лувр: Последнее проклятие

Искусство - зеркало, отражающее того, кто в него смотрится, а вовсе не жизнь.
Оскар Уайльд

Пятнистая Рысявка

Созданный французскими разработчиками по идее Эммануэли Оливер, "Лувр" продолжает ряд игр, где герой действует в достоверно и детально воспроизведенном историческом окружении. Четыре периода истории замка "Лувр", бывшего королевской резиденцией на протяжении веков, послужат фоном для увлекательных приключений героини, разыскивающей спрятанные сокровища.



Жанр: Квест
Издатель: Руссобит-М
www.russobit-m.com
Разработчики: Index, Reunion Des Musees Nationaux, France Telecom Multimedia Edition
www.index.com
Похожесть: Любой исторический квест
Системные требования
Необходимо: Pentium 200, 32Mb
Желательно: PII-300, 64Mb
Сколько CD: Два
www.russobit-m.ru/anons/louvre/index.shtml

Немного истории, или За что мстили тамплиеры

Духовно-рыцарский орден тамплиеров (от temple — храм) был основан в начале XII века в Иерусалиме. Разбогатев на крестовых походах, храмовники стали заниматься банковской деятельностью и приобрели огромное политическое влияние. Самим своим существованием Орден тамплиеров бросал вызов королевской власти, и в начале XIV века король Франции Филипп Красивый инициировал начало инквизиторского процесса, который длился семь лет. Казна Ордена пополнила королевскую сокровищницу. Тысячи рыцарей-храмовников сгорели на кострах. Этой участи не смог избежать даже Великий магистр Ордена, который, умирая в муках, проклял всех, кого считал виновными в гибели тамплиеров. История гласит, что Филипп IV Красивый и папа Климент V, упразднивший орден, очень скоро умерли, а три сына Филиппа погибли, не оставив наследников мужского пола. Власть перешло к династии Валуа. На эту исторически достоверную ткань создатели квеста "Лувр" наложили фантазийный сюжет

Оказывается, избежавшие уничтожения тамплиеры продали души сатане, чтобы тот помог им отомстить за себя и погибших братьев. На четыре вещи — статуэтки быка, льва, орла и ассирийского демона Пазузы — было наложено страшное заклятие. Если собрать эти четыре предмета в одном месте, силы хаоса вырвутся на свободу и поглотят мир. Об этом становится известно французскому археологу, который находит одну из фигурок и при ней записи, рассказывающие о проклятии тамплиеров. Вскоре ученый бесследно исчезает, успев только оставить своей дочери Моргане магнитофонную запись с просьбой отыскать и уничтожить эти четыре проклятых статуэтки — ключи Сатаны.

Известно, что найденная фигурка льва экспонируется в Лувре — туда и отправляется девушка. После того, как Моргана получает льва, появляется призрак рыцаря, который рассказывает, что остальные проклятые предметы тоже надо искать в Лувре, но в прошлом, и отправляет ее на 600 лет назад..



Цель оправдывает средства — перед нами еще одна жертва.

Начиная с 1200 года, когда король Филипп Август построил Лувр, этот замок стал средоточием французской истории. Нам предстоит побывать в четырех разных эпохах — Средневековье при дворе Карла V, Ренессансе времен Генриха IV, в период правления Луи XV накануне французской революции, и, наконец, в настоящем — когда Лувр превратился в один из крупнейших музеев мира. В повествовании перемешаны историческая правда и фантастика: мы будем встречаться с реально существовавшими историческими персонажами — королями и их придворными, проникать в заговоры и искать потайные ходы, помогать средневековым алхимикам варить их зелья и разыскивать спрятанные клады. Проникнуться духом эпохи нам помогут дизайнеры во главе с Edouard Lussan, которые тщательно воссоздали интерьеры и архитектурные особенности замка Лувр каждой из эпох. Реконструированы даже те помещения, которые не существуют ныне

Механика исторических изысканий

Естественно, что, как и большинство игр, появившихся в последнее время, "Лувр" смоделирован в 3D. В проработку фактур и текстур дизайнеры вложили всю душу. Правда, такая детализация вынудила разработчиков отказаться от плавного перемещения по локациям — Моргана перепрыгивает от точки к точке. Зато 360-градусный обзор в трех плоскостях позволяет любоваться паркетом и потолочными фресками. Мир виден "из глаз героини". Действие оживляется короткими анимированными роликами типа "Моргана стреляет из арбалета" или "открывающаяся со скрипом дверь", которые, правда, слегка затягивают переход из одного помещения в другое. Для помощи в навигации можно пользоваться поэтажным планом замка данного периода, который имеется в инвентори

Их нравы

При прохождении основное внимание обратите на осмотр локаций на предмет нахождения мест, где курсор меняет вид. Сейвитесь чаще — летальный исход вполне вероятен

Предложенные задачи вполне логичны, хотя "шаг вправо, шаг влево — считается побег". Уж если нам суждено открыть замок, выстрелив в него из арбалета, то ни нож, ни ключ не помогут. Кроме того, хотелось бы иметь чуть больше подсказок, слишком уж часто приходится действовать "методом научного тыка". Ну откуда геймер может догадаться, что, если нажать кафельную плитку под нога-





Девушка выходит на вечернюю прогулку.

ми, откроется потайная дверь на балконе второго этажа, а залезть туда надо по веревке! Тут что, все так ходят? Или вот: Моргана должна разыскать составляющие для сонного зелья, которое поможет ей пройти незамеченной по замку. Поставленная задача: усыпить лакея. Выполнение: размашистым шагом Моргана подходит к открывшему рот камеристу, и, хорошенько размахнувшись, въезжает ему бутылкой с сонным зельем по уху. Мне показалось, что при таком методе использования точный состав зелья не имеет значения

Замечу, что создатели игры точно не знакомы с творчеством Брэдбери, который поведал нам, что даже убийство бабочки в прошлом может привести к катастрофе в настоящем. Застрелить одного-другого строжника? Пожалуйста! Перетравить кучу народа ядовитым газом? Ради бога! Разработчики игры явно решили, что исторические изыскания станут занимательнее, если превратить их в небольшую локальную войнушку

Еще занимательнее игра бы стала, если бы наша Моргана была немного раскованной и живой. Возникает мысль, что асексуальность, лаконичность и подчеркнуто сдержанные эмоции (встретить в прошлом средневекового алхимика, выслушать две его тирады и в ответ не проронить ни слова — вот это выдержка!) были требованиями французской академической общественности, принявшей участие в создании игры и запретившей "опошлять" экскурсию по прошлому знаменитого замка. Похоже, что главный герой в этом квесте — сам замок Лувр со множеством комнат, архитектурными красотами и древними тайнами.

Скажу несколько слов о русском издании игры. Переводы и озвучка выполнены на уровне, но зато ни на диске, ни после инсталляции не обнаружилось readme-файла. С управляющими клавишами пришлось разбираться по ходу игры. Не вполне корректно и то, что каждый раз при запуске игра требует вставить первый диск (не верьте — жмите Esc) и пытается провести инсталляцию заново

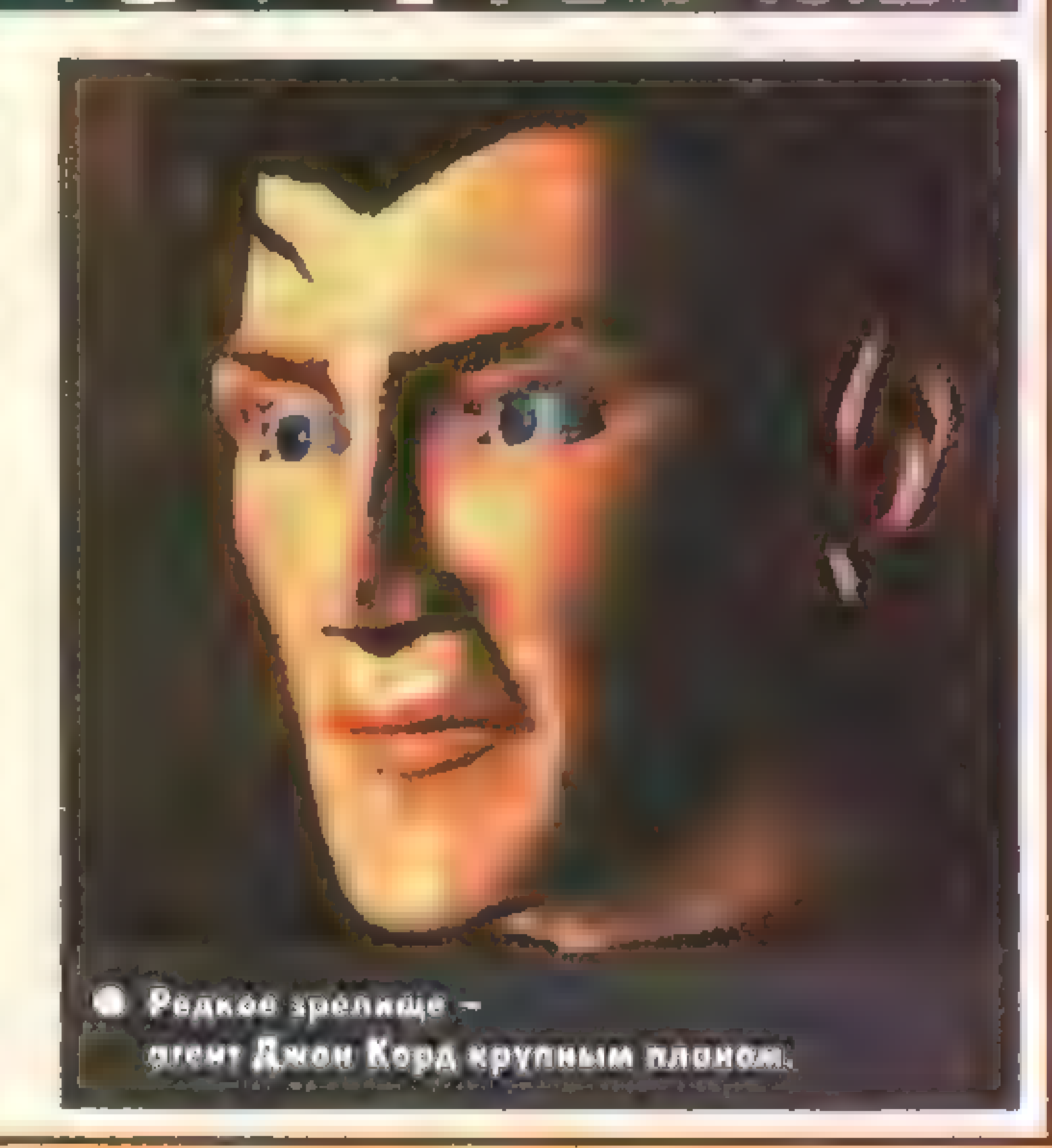
Подводя итоги, можно сказать, что 3D-технологии явно пошли на пользу архитектурным красотам Лувра. А детально проработанные интерьеры 32 помещений и встречи более чем с 20 NPC помогут превратить ваш исторический экскурс в занимательное времяпровождение. "Лувр" — интересный добротный, хотя и несколько суховатый, квест, прохождение которого позволит нам побывать в знаменитейшем французском замке и ознакомиться с его историей. ■



In Cold Blood "не зная страха"

Пятнистая Рысявка
ykuzmin@mail.ru

Фирма Revolution Software, ранее известная по двум играм, ставшим классикой квестового жанра, Broken Sword: Shadow of Templars и Broken Sword II: The Smoking Mirror, выпустила новую приключенческую игру, работа над которой шла с 1998 года. Вместо солнечных берегов Южной Америки, по которым разгуливали любознательные археологи, Revolution Software предложит нам побывать на территории морозной Сибири, открыть государственную тайну некого тоталитарного государства и предотвратить Третью Мировую войну. Естественно, для такого дела надо быть не археологом, а секретным агентом.



Редкое зрелище – агент Джон Корд крупным планом.

Что, где, когда

Постсоветское пространство. Бывшая Сибирь, а ныне самостоятельное государство Республика Сибирь (РС). Неизбывная любовь народа к сильной руке привела на вершину пирамиды власти выходца из органов госбезопасности Дмитрия Нагатина. Сопровождаемый всюду, как верным псом, личным телохранителем маньяком-убийцей Николаем Ситниковым, Нагатин быстро превратил РС в управляемое железной рукой царство страха. Охраны в лабораториях и шахтах больше, чем трудящихся, — одна половина народа стережет другую.

Естественно, при таком раскладе без партизан не обойтись. В роли партизан вы-

ступает малочисленная и сидящая в глубочайшем подполье Сибирская партия свободы. Ее возглавляет этакий жизнерадостный медведь Григорий Костин.

История приключений агента английской разведки Джона Корда начинается с ЧП, случившегося на территории урановых шахт. Здесь пропал его коллега и старый друг — агент американских спецслужб Рейли. Джона посылают на его поиски. Почти сразу же выясняется, что урановые шахты — это только прикрытие. Когда-то в эту гору врезался метеорит, состоящий из удивительного вещество тринефелино, само существование которого отменяет половину законов физики. Использование "голубого нефелина" в мирных целях — это холодный термоядерный синтез и суперпроводимость, дающие неограниченный источник энергии. От военных же перспектив просто кружится голова... Исследованием свойств необычного вещества занимается гениальный ученый профессор Толстов, дочь которого, Александру, Нагатин держит в заложниках, чтобы заставить сотрудничать отца. Проникнув на территорию шахт, Джон находит Рейли. Мертвого. Но теперь на место выполненной задачи встает куда более важная: узнать, как собирается использовать попавшие к нему в руки новые технологии диктатор Нагатин.

Нас неумолимо влечет круто раскручивающаяся спираль событий. С того момента, когда Джон Корд приходит в себя в пыточной камере и начинает вспоминать, как дошел до жизни такой, и до последнего взрыва в океане, который ставит крест на претензиях республики Сибирь на мировое господство, сюжетная линия напряжена и вибрирует, как струна. Нам предстоит побывать на шахте и в секретной лаборатории, в штаб-квартире диктатора Нагатина и на мчащемся по просторам Сибири бронепоезде. Соответственно, большая часть действий происходит не на улице (а что там делать-то, мороз -40 градусов!), а в помещениях с дизайном индустриального вида. Игра состоит из девяти миссий.


У ног Джона трофеи – пара убитых роботов

Изначально данные Джону инструкции, что "операция должна быть мирной, насилие применять только в крайних случаях", не имеют никакого отношения к действительности. По пути нам придется положить столько народа, что Сибирь после нашего визита должна наполовину обезлюдеть.

Главный герой и его экипировка

Первое впечатление от Джона Корда на экране сложно назвать блестящим. Подозрительный гориллообразный субъект, в глазах которого нет ни искры интеллекта, потому что при таком разрешении экрана самих глаз не разглядеть. Если оставить в покое, немедленно принимает позу "утренняя зарядка" (Приготовьтесь! Поставьте ноги на ширину плеч!)

Но все это кажется важным лишь до тех пор, пока мы не познакомимся поближе. Легкость управления заслонит недостатки 3D-модели, а суховатый английский сарказм плюс прекрасная озвучка (ее делали профессионалы из "НТВ-телемост") сделают наблюдение за Джоном весьма привлекательным делом.

Наш инвентори будет набит обычным для шпионов барахлом: кроме аптечки, запасных обойм и мины для борьбы с роботами, там будут появляться мотки веревки, блоки питания, предохранители. Большого изобилия не ждите.

Главным подспорьем в нелегком труде секретного агента станет наручный прибор под названием UMORA (Universal Method of Remote Access). Этот браслетик — мечта хакера. Он щелкает компьютерную защиту, как орешки, ведет базу данных, служит радаром и рацией. Причем в режиме радара он не только покажет карту уровня, но и передвижения по ней людей и роботов. Кроме того, UMORA еще и разговаривает. Голосом заботливой жены она может выдать что-нибудь типа: "Джон, ты не забыл? До взрыва осталось пять минут!"

Жанр: Adventure/Action
Издатель: Ubi Soft/"Бука"
www.buka.ru
Разработчик: Revolution Software
www.revolutionsoftware.com
www.revolution.co.uk.
Похожесть: Thief
Системные требования
Необходимо: P-233, 32Mb
Желательно: PII-300, 64Mb
Сколько CD: Три
www.buka.ru/games/cold/index.htm

Управление

Пожалуй, в игровой индустрии сейчас четко видны две тенденции — одни переходят на управление только при помощи мыши, а другие предлагают пользоваться только клавиатурой. "Не зная страха" — второй случай.

В принципе, сидеть, растопырив по клавиатуре десять пальцев, и чувствовать себя этаким Рихтером — это вполне удобно, пока не надо никуда спешить. Но когда, удирая от робота, не можешь вписаться в дверной проем или дернуть вовремя за рычаг, так и хочется зарыдать: "Не стреляйте в пианиста, он играет, как умеет!" Но это — мое личное мнение.

А так управление отличается простотой, да и "Бука" не поленилась выпустить книжечку, посвященную игре с описанием всех функций и управляющих клавиш. Ее (книжицу) стоит иметь в качестве наглядного пособия. Естественно, если вам не приглянулись клавиши, предложенные по умолчанию, — их можно переопределить.

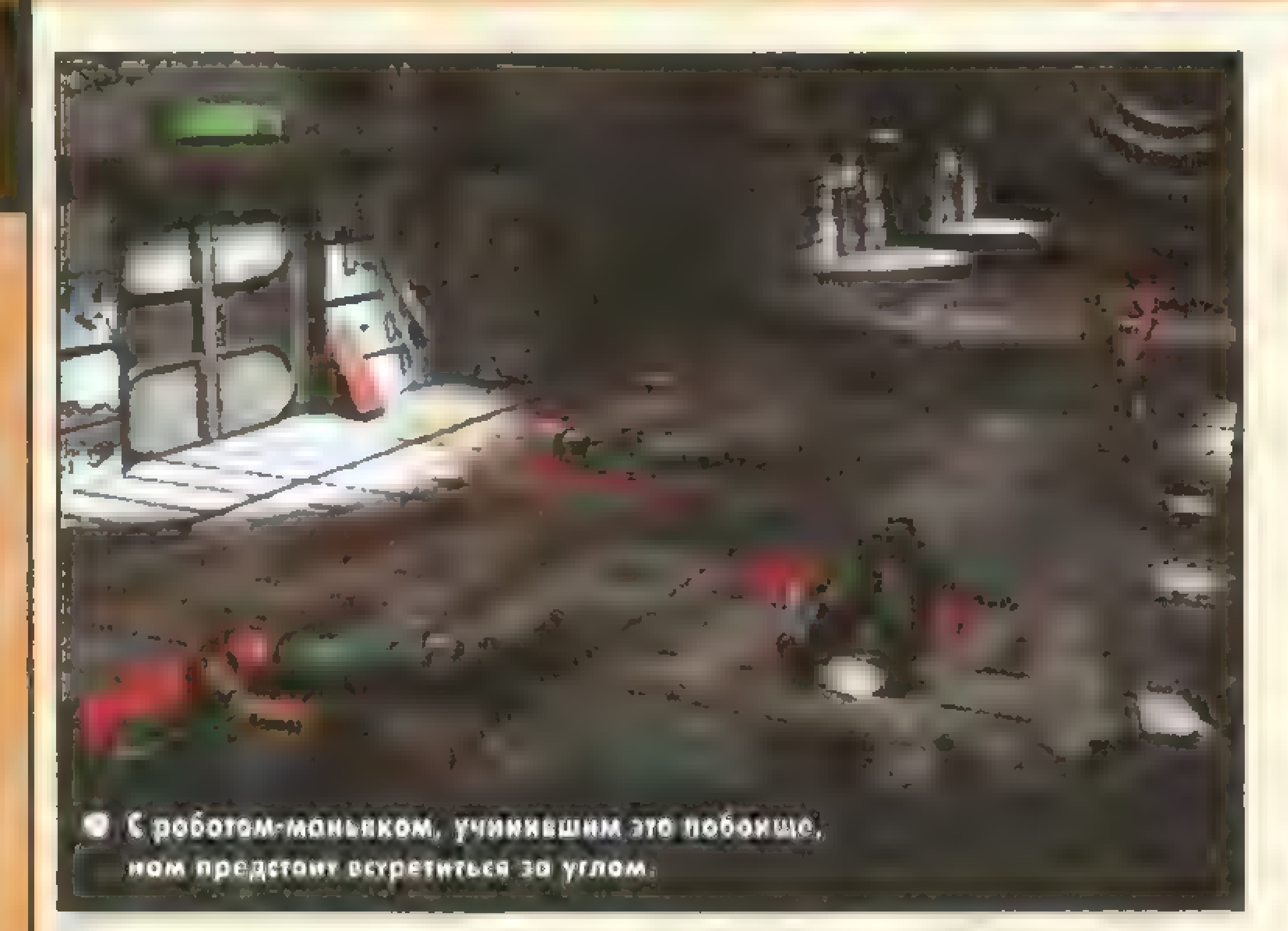
Агент на задании

Традиционная приключенческая часть игры заключается преимущественно в том, что мы будем взламывать при помощи UMORA все встречающиеся на пути компьютерные терминалы, дабы получить нужную информацию или произвести необходимые действия. Вообще, по компьютеризации республика Сибирь явно впереди планеты всей. Дверные замки и лифты, управление приборами и ракетными установками, списки персонала и камеры заключенных — все контролируется компьютерами.

Правда, сделано это по-хитрому — например, чтобы запустить ремонтный подъемник в отдельно взятой ракетной шахте, надо побывать у трех разных терминалов, находящихся, естественно, в разных местах. В связи с этим еще одно необходимое умение — ориентация в лабиринте помещений. Нас


Использование страшного оружия в мирных целях.





С роботом-маньяком, учинившим это побоище, нам предстоит встретиться за углом.



Профессора Толстова прямо-таки осаждают секретные агенты.

ждут сплошные проверки на скорость реакции, бега, стрельбы, нажимания кнопок и на прочие полезные для выживания спецагентов качества.

В первой же миссии, когда преследующий вас робот вываливается из шахты лифта и игрок должен использовать каждый момент между кадрами ролика, чтобы уйти от верной смерти, нам дают намек — иногда надо поспешить! В дальнейшем в части миссий Джон просто должен укладываться в заданный промежуток времени, оставшийся, скажем, до взрыва объекта, на котором он находится. Кто не успел — тот опоздал! Загрузить игру заново?

В ногу с компьютеризацией шагает робототехника Сибири. Всю дорогу Джон будет играть с роботами в салочки, только вместо того, чтобы осалить, ведется стрельба на поражение. Именно с роботами будет связано большинство тактических задач, которые мы будем решать. Нам придется выводить их из строя при помощи электромагнитной мины в заряжающих устройствах, стрелять в них, запирать в комнатах, устраивать короткие замыкания и припечатывать к стенке. Роботов нельзя обвести вокруг пальца, как обыкновенных охранников, которым достаточно заявить, что у нас секретная миссия, о которой им знать не положено. Вообще военизированная охрана больших хлопот не доставляет.

Если к вам повернулись спиной — это намек. Только подходите медленно. Если набегать с топотом — враги нервничают и почему-то начинают стрелять. Кстати, стреляют они заметно хуже, чем мы, а польза от покойников немалая — я говорю об аптечках и запасных обоймах, которые мы будем снимать с трупов.

"Не зная страха" — это не квест в привычном понимании, когда основное время посвящено розыску необходимых для прохождения вещей. Если в комнате есть нужная вещь, световой блик будет плясать на ней до тех пор, пока в мозгу у Джона не щелкнет — это неспроста. Если вещь находится в ящике, об этом всегда можно узнать из разговоров с NPC или проникнув во вражеский компьютер. Поисков наобум не будет. Большинство логических задач, которые придется решать, связано с тактикой выживания. Например, придется убегать по кругу от превосходящих сил врагов, делая по пути необходимые вещи. Элементы экшена, включенные в игру, придают ей напряженность и динамизм.

Сложно сказать, заслуга это разработчиков или выпустившей In Cold Blood под названием "Не зная страха" на наш рынок компании "Бука", но в игре есть масса мелких деталей, придающих достоверность характерам героев, а самой игре — живость и колорит. Например, Джон находит нечто под названием "рычаг канализационный". Реакция агента: "Такая вещь не может не пригодиться!" Или чего стоит коллега, а позже спутница Джона — китаянка Чин, забавно растягивающая слова: "Госпадина! Я проста уборщица, меняу арестовали, патому что я плоха убиралась".

Слово "халява", произнесенное с ее акцентом, звучит просто музыкой. А секретный ящик, где трудится над таинственным тринефелином профессор Толстов, называется не иначе как "Сибирский институт этнического просвещения".

Немного о форме и содержании

Может быть, в эпоху, когда гиганты компьютерной индустрии соревнуются друг с другом, у кого на экране уместится больше тысяч полигонов, предложенная нам графика покажется несколько отсталой. Фигуры персонажей малы и невыразительны, ноги Джона могут утонуть в первой ступеньке лестницы, и вообще с его внешностью мы знакомимся в основном по вставленным анимированным роликам, но зато игра не глючит, не тянет и практически не требует времени на перезагрузку. Кстати, к качеству прорисовки интерьеров замечаний нет — пререндеренные коридоры и залы оставляют хорошее впечатление. А главное — это то, что некое трудно верифицируемое качество, называемое "играбельность", здесь на высшем уровне. Эта игра просто затягивает. Снова и снова вы будете пытаться заманить в ловушку этого страшенного гада робота, который мочит вас в два приема... Круто закрученный сюжет от мастеров квеста, сложные тактические и логические загадки, динамика происходящего, возможность выбирать линию поведения героя (можно красться, можно драться), колоритные персонажи, проработанные до мельчайших подробностей уровни, интересно составленные диалоги и масса других достоинств делают игру интересной для самого широкого круга геймеров. ■





Денис Круглов
111soft@mail.ru

Сказочка о хэппи-энде

И было так. И покарал Илья Мур..., тьфу ты, Гайбраш Трипвуд своего заклятого врага, пирата Ле-Чака, посредством хитрой комбинации самолюбия вражины и пороховой бочки. И прежде чем рассыпаться на миллионы молекул, злодей прокричал что-то похожее на "I'll be back", что в примерном переводе означает: "Я еще вернусь и надеру вам всем чего-нибудь". Но, не произведя должного впечатления своим воплем, исчез в бездне облаков. И был пир на весь мир, и хоронили Ле-Чака в третий раз, и была свадьба Гайбраша и его возлюбленной Элейн. И я там был, мед пиво пил, по усам текло и так я налакался! Вот и сказочке конец, а кто слушал — молодец.

Умиление на лицах создателей Curse Of Monkey Island не сходило с лица в течение продолжительного периода времени, пока однажды дверь конторы не была выбита главным продюсером. "КАКОЙ, К ЧЕРТУ, ХЭППИ-ЭНД?" — заорал он нечеловеческим голосом. "Я вас спрашиваю!! Кто придумал так все закончить?!". Продолжительная гробовая тишина, нарушаемая только легкими всхлипами в углу, внезапно была прервана сутуловатым художником из команды создателей Monkey Island. "Да," — промямлил он. "Мы не хотим их больше мучить, они такие маленькие, хорошенькие, ути-пути" "Ага," — подметил другой. — "Можете делать с нами что хотите, но мученьям не быть! Пусть у них все заканчивается очень-очень хорошо". "Отличная мысль!" — возопил продюсер. — "Так мы и поступим". И команда была потихоньку отстранена от проекта, а на ее место быстро подыскали замену в образе родителей Sam&Max Hit The Road.

Примерно таким образом происходило зачатие нового шедевра Escape From Monkey Island, являющегося продолжением великого сериала. Роды прошли нормально, и новое творение LucasArts увидело свет в середине ноября.

Этот ребенок оказался очень желанным и обязательно будет любим. Вот увидите.



Остров с высоты карточного полета.

Кто? Где? Когда?

Корабль, рассекая своим резным корпусом морскую гладь, несет наших молодоженов Гайбраша Трипвуда и Элейн Марлей-Трипвуд домой. Тихий морской бриз ласкает лицо прекрасной супруги. Ее глаза светятся счастьем, а взгляд устремлен вдаль. Ураган чувств немного поутих, и теперь счастливые молодожены строят дальнейшие планы на жизнь

Медовый месяц закончился, оставив массу приятных впечатлений. И теперь они возвращаются на остров "Клинка" с надеждой на долгую и счастливую жизнь. Но не тут-то было. По прибытии Гайбраш и Элейн узнают, что на острове много чего произошло, пока они отсутствовали.

Элейн объявлена мертвой, особняк губернатора готовят к сносу, а местный политикан Чарльз Л. Чарльз занял ее кресло. Элейн незамедлительно разворачивает компанию по переизбранию губернатора, а всем хорошо известный непоседа Гайбраш решает действовать своими методами.


И снова Стэн в своем неизменном амплуа мошенника.

Вооружившись лишь запасом острых шуточек и способностью задерживать дыхание на десять минут, Гайбраш пускается в полное опасностей предприятие. По пути следования ему придется распутать клубок политических заговоров (и коррупции в верхних эшелонах власти), и он встретит воскресшего Ле-Чака... Именно злобный Ле-Чак и заварил всю кашу, чтобы лишить Гайбраша связей в верхах, ну и, разумеется, чтобы исполнить мечту всей своей загробной жизни: жениться на Элейн.

Жанр: Квест
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
www.lucasarts.com
Похожесть: Grim Fandango, серия Monkey Island
Системные требования
Необходимо: P-200, 32 Mb, 3D уск.
Желательно: PII-233, 64 Mb
Сколько CD игра занимает: Один
www.lucasarts.com/products/monkey4

Этой маниакальной идеей он обзавелся еще в незапамятные времена, когда винчестеры были маленькими, а игры помещались на одну дискету. Будучи знатоком женщин, Ле-Чак сразу приметил три основных достоинства Элейн. Во-первых, она красива, как лунная зимняя ночь, во-вторых, она неприступна, как Бастилия, и, в-третьих, она являет-





"Арендовать мне лодочку напрокат или вплавь доберусь?"



А вот и словесная дуэль.

ся губернатором острова "Клинка" и наверняка имеет доступ ко многим рычагам власти. Вот так и сошлись в битве любовь, чистая и непорочная, да корысть и жадность, подкрепляемые тщеславием

А Элейн призраков и мертвецов не то чтобы не любит, скорее на дух не переносит Именно поэтому ее выбор пал на Гайбраша Трипвуда (как говорится, выбирай из двух зол меньшее). Вот так и закрутилась, завертелась любовная история, которая привела нас в сказочный мир Monkey Island уже в четвертый раз

Так вот ты какой, Обезьяний Остров

Игра с первых минут затягивает вас с головой. Этот мир прекрасен и одновременно опасен и скрывает тысячи головоломок и загадок, которые надо будет решать по ходу действия. Все загадки грамотны, продуманы и совершенно логичны. Так что вам не придется прибегать к слепому перебору, и вы сможете полностью положиться на свой ум и смекалку

След Sam&Max Hit The Road весьма заметен. Геймплей изменился по сравнению с предыдущими играми сериала. Головоломки шагнули от предметно-ориентированных до ориентированных на действия То есть если раньше основной упор делался на использование множества предметов (что всегда приводило к забитым карманам, можно было просматривать минутами), то теперь основой головоломок стали действия персонажа: разговоры, всяческие телодвижения.

Как и предполагалось, игра начинена искрометным юмором. Подразумевается юмор смешной не потому, что за кадром слышно идиотское хихиканье какого-то ненормального, а потому что действительно смешной. Гайбраш, привязанный к тяжеленному якорю, брошен на дно реки (глубиной в два метра) и, захлебываясь, находит единственно верное решение и просто кладет якорь себе в карман... Это как пример

Да и на протяжении игры Гайбраш постоянно оказывается в смешных ситуациях, из которых он ловко выбирается, используя самые забавные и непредсказуемые способы. Ведь будучи сведущим абсолютно во всем (и, конечно, имея последние снимки со спутников-шпионов), главный герой может делать все то, что обычным смертным недоступно. Как обычно, его часто выручает язык (который, как известно, работает помелом на полставки) Гайбраш хорошо известен тем, что может заговорить кого угодно до потери сознания, чем он с успехом и пользуется

Нет кровопролитию!

Одной из отличительных черт сериала всегда были словесные дуэли, ставшие уже чем-то вроде фирменного тавра Monkey Island. Как известно, у пиратов тех мест есть интересная традиция не убивать друг друга, а оскорблять. Тот, кто умеет лучше всех оскорблять и правильно отвечать оскорблением на оскорбление, считается самым сильным

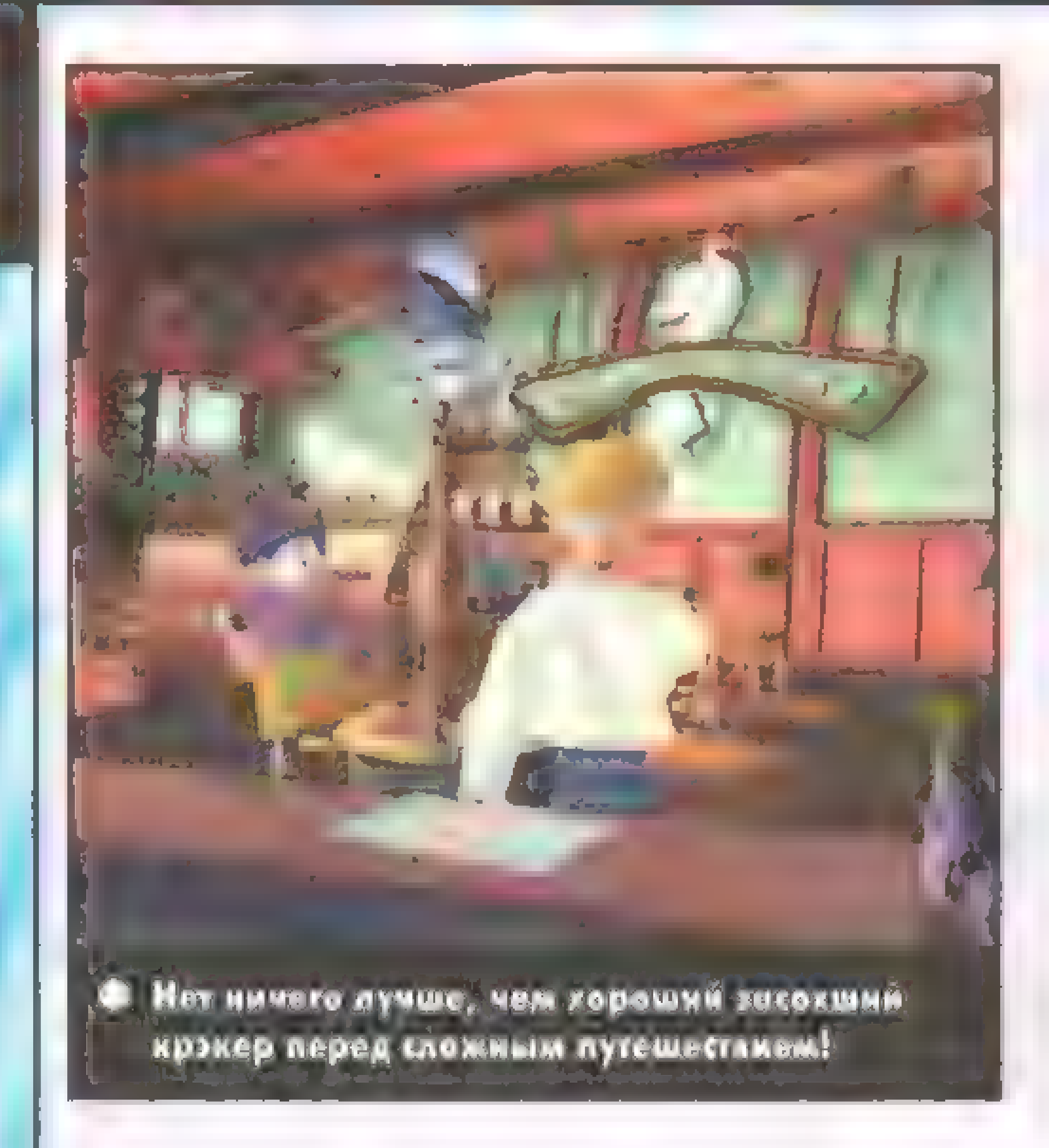
Выглядит это примерно так. Сходятся два пирата, берут в руки шпаги и начинают фехтовать. Первый пират выкрикивает: "Ты двигаешься как корова", в ответ опытный пират должен ответить: "Это тебя мама научила?", а новичок способен лишь на: "Ты бумага, а я клейстер!" или на крайний случай: "Сам такой!". И далее в таком духе.

Monkey Island 4 предоставляет еще большие возможности в оттачивании мастерства сквернословия. Возможных вариантов как оскорблений, так и контр-оскорблений стало намного больше. А на большинство ругательств можно отвечать по-разному, тогда как раньше для каждого ругательства был один вполне определенный ответ.

Управляй и властвуй... в 3D

Квесты делают следующий шаг в развитии — переходят в 3D. Мы уже видели этот смелый эксперимент в Grim Fandango, и все получилось просто великолепно. И здесь, в EFMI, нашлось место прекрасно прорисованным мультипликационным 3D-пейзажам (игра сделана на "фанданговском движке"). Персонажи игры приобрели полностью объемные тела. Трехмерность преобразила их облик, сделав героев




Нет ничего лучше, чем хороший засохший крэкер перед сложным путешествием!

более привлекательными. Благодаря задействованной motion capture Гайбраш сотоварищи движутся как настоящие... Как живые

Нельзя не отметить великолепное музыкальное и звуковое сопровождение в игре Музыкальные темы сменяют друг друга с завидным постоянством и создают соответствующий игровой настрой. Основная мелодия Monkey Island преобразилась и проразнообразилась новыми инструментами. Все персонажи игры озвучены не "профессиональными актерами", а самыми настоящими профессиональными актерами.

Управление осуществляется при помощи клавиатуры или джойстика, мышь вам больше не понадобится. Если это кажется вам неприемлемым... то вы легко откажетесь от своего мнения, поиграв хотя бы полчаса.

На десерт

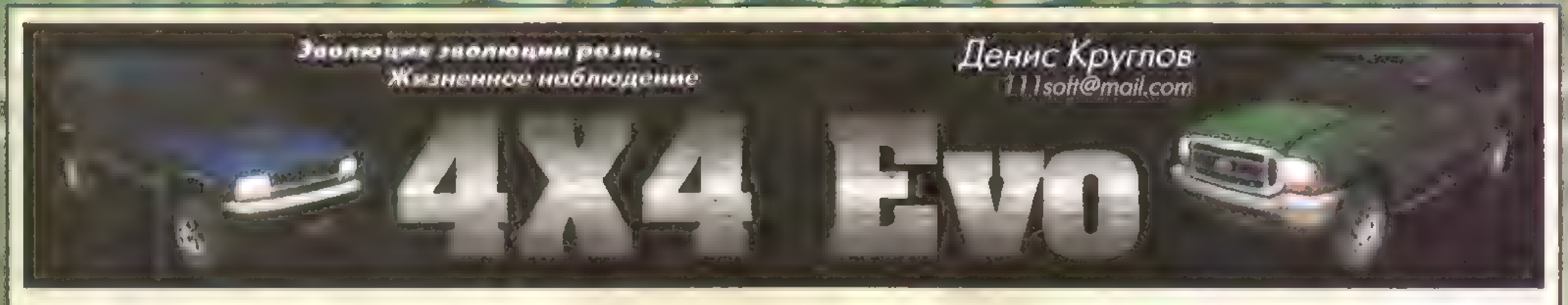
Уже завоевав пару наград на компьютерной выставке E3 в этом году, Escape From Monkey Island претендует на миллионные тиражи. Последовательный, продуманный сюжет, прекрасное графическое исполнение и традиционный юмор делают эту игру великолепным продолжением сериала. Я могу смело рекомендовать ее всем ценителям приключенческих игр. Вы не будете разочарованы, а приятные ощущения гарантированы! ■



ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 100%

Ну еще бы! И фанаты серии, и все прочие — бегите за диском.



Денис Круглов
111soft@mail.com

4X4 Evo

Эволюция эволюции рознь. Жизненное наблюдение

Вы готовы к жестким гонкам по пересеченной местности? Вы готовы бороться за звание лучшего в мире? Вы готовы рискнуть всем, что у вас есть в кармане, чтобы бросить себя в водоворот испытаний, которые может пройти только настоящий, закаленный жизнью мужчина? Если ваш ответ "да", то покупайте внедорожник, и вперед — на отборочный тур по Camel Trophy. Если же вы не настолько безумны и не желаете рисковать ради риска, но не прочь погонять на внедорожниках, то игра 4X4 Evolution — для вас. Вы готовы? Ключ на старт, газ до упора — и вперед!

Жанр: Автомобильный симулятор
Издатель/Разработчик: G.O.D.
www.godgames.com
Похожесть: Monster Truck Madness 1-2
Системные требования
Необходимо: P-200, 32Mb
Желательно: PII-233, 64Mb, 3D уск.
Сколько CD: Один
www.4x4evo.com

Знакомые все лица

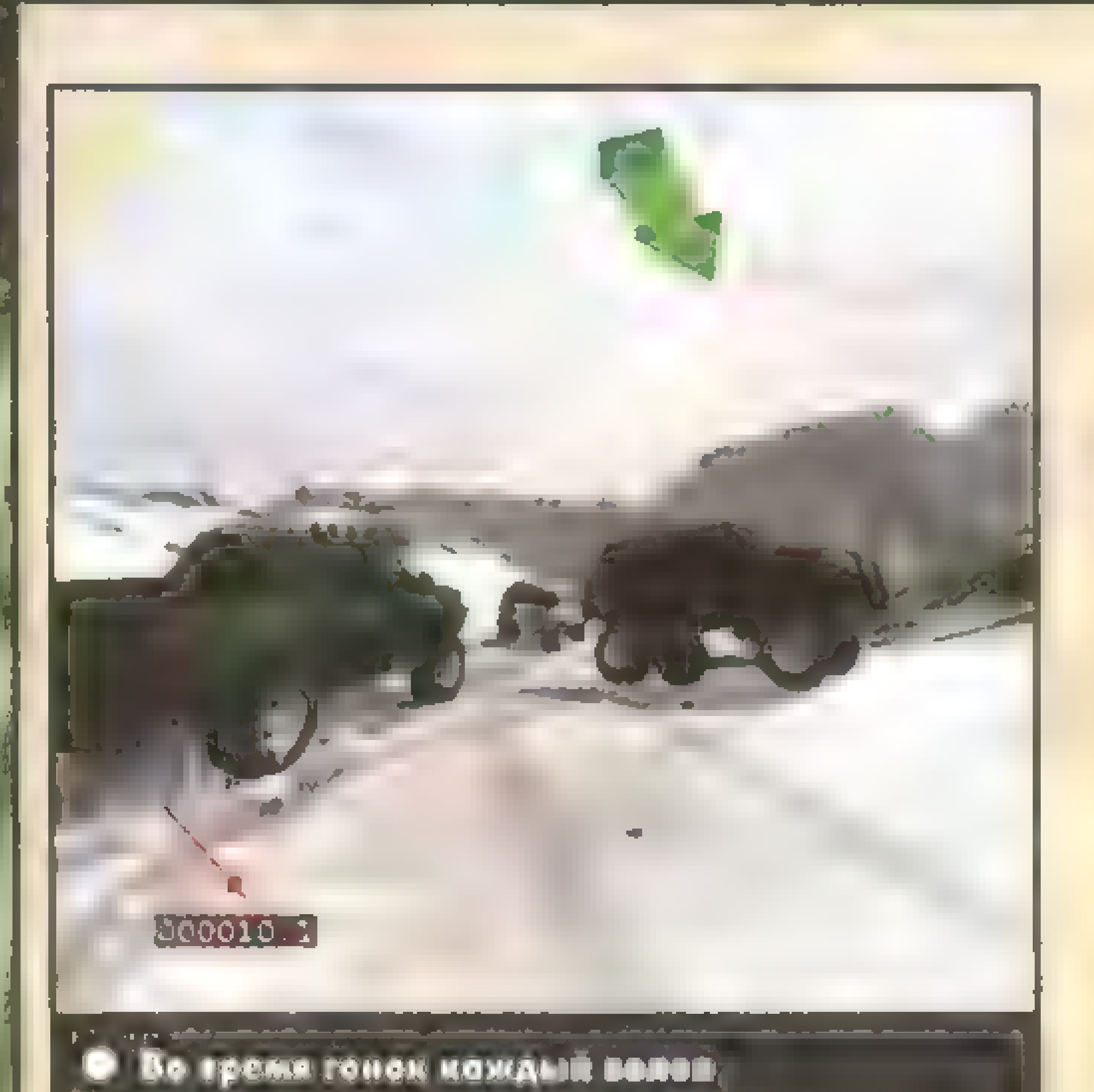
После первого же запуска 4X4 Evo в мое сознание закрались мучительные сомнения на тему "где-то я это уже видел". А спустя несколько минут я издал удивленный возглас "Бa, так это ж Monster Truck Madness 2!" И действительно, эти игры похожи как две капли воды. Если опустить мелкие различия, то обнаруживается всего два крупных: на трассе внедорожники, а не бигфуты, и — использованы другие трассы. Все остальное настолько схоже (вплоть до поезда, мешающего проехать на железнодорожных переездах), что игры можно довольно легко спутать.

Так что же внутри красивой коробочки?

Все гоночные предприятия в 4X4 Evo проходят на 15 различных трассах. Для великих спортивных свершений может быть использовано 66 различных машин, относящихся к одной из трех категорий: автомобили для новичков, опытных гонщиков и профессионалов. В игре представлены внедорожники именитых производителей — Ford, Lexus, Toyota, Mitsubishi, Dodge, Chevrolet. Посмотрите — такие и разбивать жалко... Впрочем, "разбивать" — это метафора. Читайте дальше и поймете, почему.


Пробки не проблема, можно объехать их как угодно.

Трассы, на которых проходят соревнования, довольно оригинальны. Среди них можно найти запретную правительственную зону, стройплощадку, нефтяные скважины и так далее. Маршруты обозначены на



Во время гонок каждый волен выбирать маршрут по своему усмотрению.

трассах, но их можно менять по своему усмотрению — срезать повороты и объезды, переваливать холмы в поисках кратчайшей траектории и т.д. Единственное условие, которое нужно соблюдать, кромсая маршрут — должны быть пройдены все чек-пойнты. За удачно пройденные этапы выплачивается премия. Денежки могут быть потрачены на прибамбасы для своей малютки или на покупку новой.

Компьютерные оппоненты отличаются безрассудным поведением на трассах и хорошим знанием маршрутов, но особым интеллектом, увы, не блещут. Они даже не способны корректно произвести обгон. Если слышны звуки столкновений и скрежет металла — это явный признак того, что вас пытаются обогнать. Похоже, что "продвинутый" интеллект точно знает, что кратчайший путь обгона пролегает прямо через вашу машину Никакого намека на понимание элементарных принципов вождения не наблюдается. Маршрут гонки заранее прописан в компьютерных мозгах, и любое отклонение смерти подобно. Происходящее вокруг не волнует силиконовых гонщиков — им наплевать даже на встречное движение, таранят всех и каждого.

В соревнованиях за славу да звонкую монету вам будут мешать различные нюансы погоды — просто туман, густой туман и дождь. Особой разницы между ними не наблюдается, разве что видимость становится хуже с ростом концентрации влаги в воздухе. Дождь, кстати, не особо влияет на вождение, хотя любой, кто хоть раз боролся с мокрой дорогой, знает, что она кардинально отличается от сухого полотна.

Гонки усложняются тем, что организаторам совершенно все равно, в какое время суток устраивать заезды. Им-то невдомек, что ночью ни зги не видать, и даже фары не помогают уворачиваться от деревьев, которые так и лезут под колеса. Состязания в 4X4 Evo проходят днем, в сумерках, ночью и в кромешной тьме.

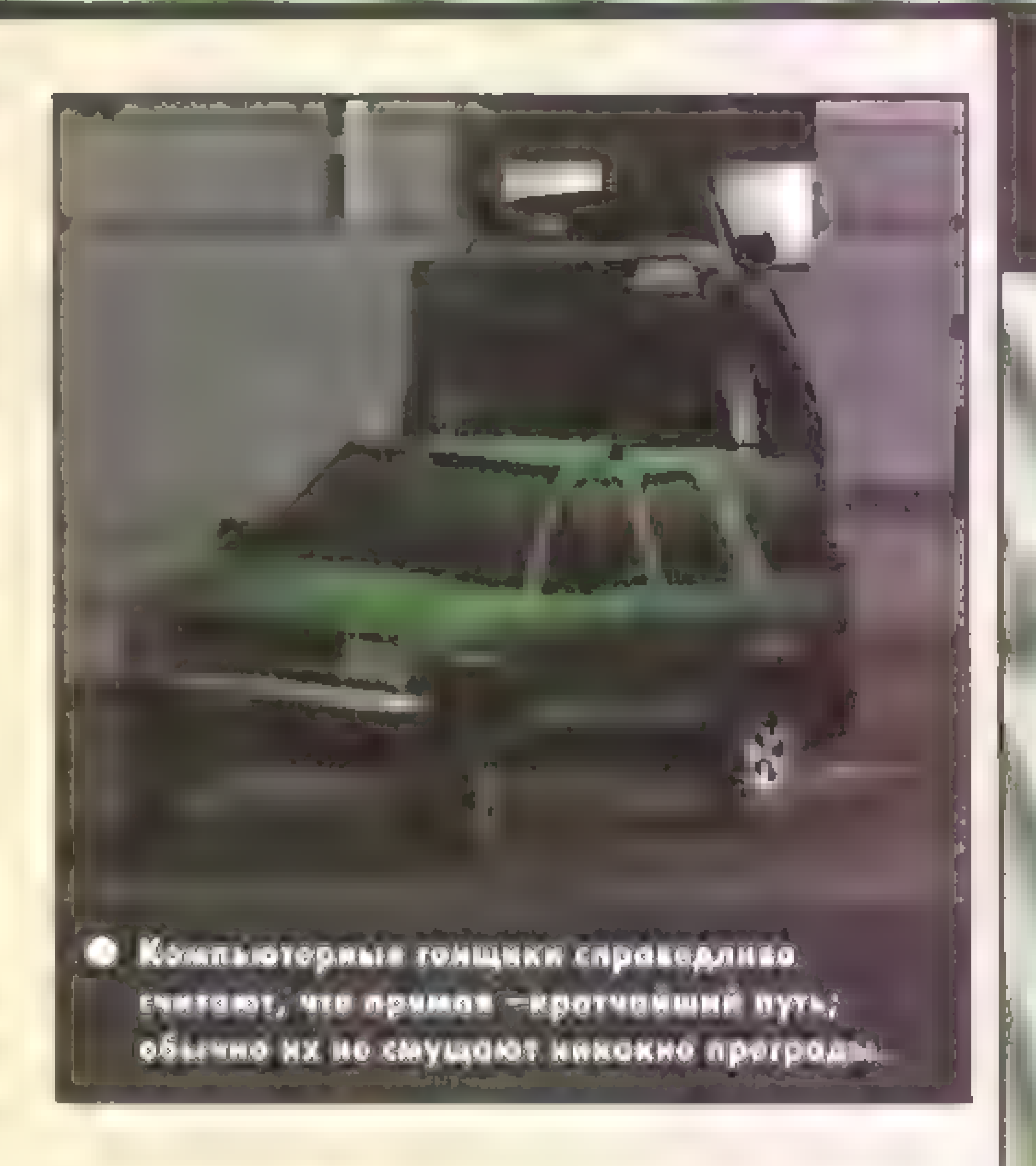
Сказка наяву

О реализме в данной игре можно сказать кратко: его здесь нет. Мало того, что нарушаются все известные и неизвестные законы физики — автомобиль, скажем, не может перевернуться, — еще и поведение машины на трассе сильно отличается от реального

Создатели игры сделали из внедорожника некое гибридное подобие танка, подводной лодки и гоночного автомобиля. Никакое, даже самое сильное, столкновение не может привести к повреждениям вашей колымаги. Даже испытав удар огромного железнодорожного состава, машина лишь обиженно отскакивает в сторону и после этого готова продолжать гонку.

Водные преграды в виде рек и озер насмехаются над законами природы — под водой автомобиль чувствует себя примерно так же, как и на суше. Архимед пришел бы в ужас, узнав, что вес автомобиля одинаков в этих двух средах. "Эврика!" — воскликнул бы он и стремительно сжег все свои работы

Одним словом, эту игру можно назвать аркадной гонялкой Коряво, зато по смыслу.



Компьютерные гонщики справедливо считают, что прямая — кратчайший путь; обычно их не смущают никакие преграды.

Все видел, все слышал, все расскажу

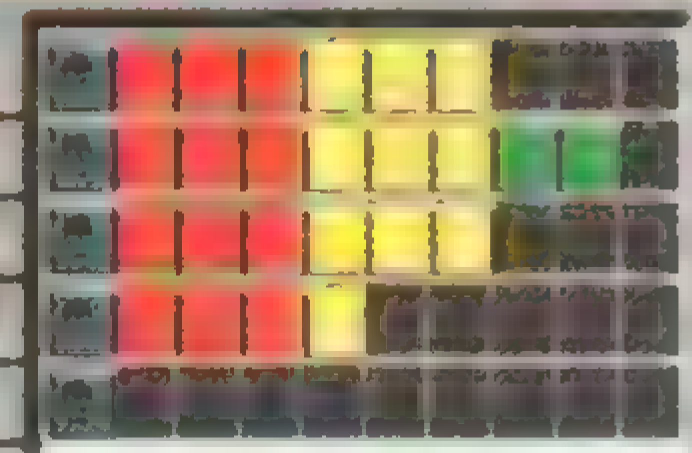
Графика в игре просто великолепная. Хромовые эффекты на автомобилях радуют глаз, а пейзажи поражают своей красотой. Световые блики, самолеты и даже стаи птиц, спугнутые ревом двигателей, — все выглядит очень достоверно.

Звуковое сопровождение не отличается оригинальностью: рев двигателей, звук ударов и так далее. А вот с точки зрения музыки игра оформлена очень хорошо — тяжелые, порой металлические композиции рождают боевой настрой

Так и закончим

Нет никакого сомнения, что 4X4 Evo будет довольно популярна в кругах любителей автомобильных симуляторов. Не претендуя на достоверность и реализм, эта игра позволяет погонять в свое удовольствие на огромных красивых машинах. 4X4 Evo понравится игрокам, которые не любят утруждать себя борьбой с так называемым "реализмом", а просто хотят поучаствовать в гонках на внедорожниках. ■

ГЕЙМПЛЕЙ
ГРАФИКА
ЗВУК и МУЗЫКА
ИНТЕРФЕЙС и УПРАВЛЕНИЕ
НОВИЗНА

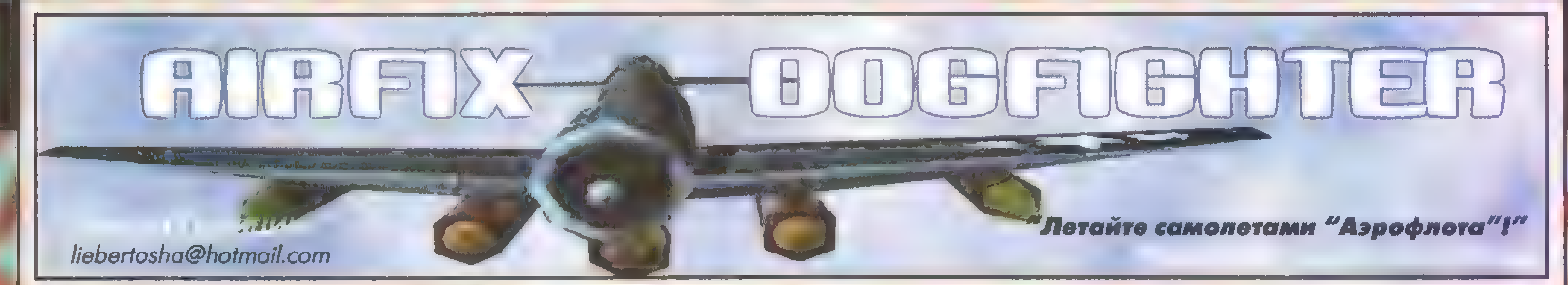




ДОЖДАЛИСЬ!

СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 40%

Развития идеи, заложенной в Monster Truck Madness 2.



liebertosha@hotmail.com

"Летайте самолетами "Аэрофлота"!"

Сейчас я скажу крамолу. За эту крамолу я буду нещадно бит коллегами и изничтожаем главредом. Но я не могу молчать, дабы впоследствии у нас с вами не возникало недопонимания. Airfix Dogfighter НЕ аркада. AD — аркадный авиасимулятор, со всеми вытекающими... И если кто-то заикнется об обратном — плюньте ему в лицо, дайте в глаз и отправьте играть в Mario 64.

Шведы из Unique Development Studios настолько серьезно подошли к созданию своей новой игры, что у них совершенно случайно получилось нечто большее, чем задумывавшаяся изначально просто "аркада про игрушки". В AD все гораздо сложнее и веселее.

Жанр: Аркадный авиасимулятор
Разработчик: Unique Development Studios
www.uds.se
Издатель: Paradox Entertaiment
www.paradoxplaza.com
Похожесть: Отсутствует
Системные требования
Необходимо:
P-200 MMX, 32 Mb, 2Mb Video
Желательно: P-II 300, 64 Mb, 3D уск.
Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть
Сколько CD: Один
www.dogfighter.net
http://dogfighter.uds.se

Полеты во сне

Если вы ознакомились с содержимым врезок, то уже, наверное, поняли, что Airfix Dogfighter — это игра про игрушечные самолетики. Именно на этих кусках пластмассы "с отпечатками пальцев на ветровом стекле и приклеенными намертво закрылками" (так написано в пресс-релизе разработчиков) предстоит летать и уничтожать неприятеля на протяжении десяти миссий в двух кампаниях.

Сюжет настолько прост и непритязателен, что UDS просто выложили его на сайт проекта, не озадачивая себя даже тем, чтобы хоть как-то обозначить его в самой игре. В двух словах: юный любитель собирать модельки серии Dogfighter во сне увидел, как его пластиковая коллекция обзавелась моторами, пушками — в общем, всем, чем необходимо, — разбилась по принадлежности на две конфликтующие стороны и затеяла свою Игрушечную Вторую Мировую войну. Причем не где-нибудь, а непосредственно в доме незадачливого конструктора. Вам, в роли только что обученного пилота, предстоит встать на чью-либо сторону и разгромить неприятеля



Ядерный взрыв как он есть.

Так же просто и непритязательно все происходит и в процессе подготовки к вылету. В самом начале игры вы должны выбрать из достаточно обширного списка свое виртуальное воплощение. Фотография, краткая биография. Далее ввели свой callsign ("погонялово" — англ.), и вперед, на подвиги, пользу отечеству обещающие. Кстати, если ни одна из предложенных физиономий вас не удовлетворяет, вы можете вставить на ее место свою собственную.

В основном меню вы не найдете никаких других режимов, кроме Campaign, так что волей-неволей отправляемся туда, определяемся с предпочтениями: люфтваффе или союзники, быстренько изучаем краткий брифинг и — в бой.

Полеты наяву

Внутри самой миссии все гораздо сложнее.

Во-первых, вам предстоит взлетать и садиться. Сделать это, конечно, гораздо проще, нежели в каком-нибудь продвинутом симуляторе, но факт остается фактом, причем приятным.

Во-вторых, оказывается, летать на пластмассовых самолетиках отнюдь не легче, чем на настоящих. А иногда — гораздо сложней. Так как AD — аркадный симулятор, то вам не придется запоминать и использовать кучу горячих клавиш, так что спокойно отложите клавиатуру в сторону — она вам больше не понадобится — и возьмите в руки джойстик.

Джойстик — это не роскошь, а насущная необходимость. Модели самолетов, в отличие от их реальных прототипов, крайне неповоротливы и прихотливы, и если вы, паче чаяния, решите, что в аркаде можно обойтись и клавиатурой, то это будет последнее решение в вашей виртуальной жизни в Airfix

Dogfighter как стиль жизни

И у нас многие в детстве собирали модели самолетов, кораблей... Но американцы любую идею доведут до логического абсурда. Dogfighter в США — это стиль жизни достаточно большого количества обывателей.

1:72 — это масштаб. Вторая Мировая — это эпоха. Модели продаются в разобранном виде и, естественно, многоуважаемому отцу семейства необходимо сначала эту модель очень аккуратно собрать при помощи пинцета и циноакрилата (это клей такой). Затем готовый самолетик раскрашивается, сушится и ставится на каминную полку ко всеобщему восхищению родственников, друзей, знакомых и босса, зашедшего на рюмочку шерри. Чем больше разнообразных моделей украшает каминную полку — тем больше восхищенных возгласов раздастся в доме во время очередной вечеринки и тем вероятнее очередное повышение по службе после визита босса! Ну, если он ценитель, конечно.

Подробности о самих моделях, моделистах и конкурсах на сайте американской ассоциации моделистов: ***www.scalescombat.com***.


Этому "Тигру" надеяться больше не на что.


Надеюсь, что сюда я еще вернусь.

Dogfighter! Напомню, местная Вторая Мировая происходит не под бескрайним синим небом, а в пусть большом, двенадцатикомнатном, но доме. А в доме, понимаете ли, есть мебель. Так что приготовьтесь к тому, что вам предстоит отчаянно маневрировать, одновременно уворачиваясь и от неприятельских выстрелов, и от столкновений со стенами, шкафами, полками, ящиками... да бог знает чего еще в доме может быть понапихано! Столкновения эти, равно как и попадания в вас вражеского снаряда, не фатальны, но жизни отнюдь не прибавляют. Перезагрузка миссий происходит с завидной регулярностью

Сохраняться нельзя. Запоротые миссии приходится проходить с нуля, при этом за каждую перезагрузку с вас скидывается по 1000 очков, что отнюдь не способствует продвижению по службе

Если же все прошло нормально, то вам на грудь вешают очередную медальку, подсчитывают общую сумму очков (с учетом вычтенных) и повышают (или не повышают) в звании. Новое звание — это не конфетка за выполненную задачу, это больший опыт Чем больше опыт — тем точнее вы стреляете, тем лучше слушается вас самолет, и так далее

Из уничтоженных вражин, разбитых маминых ваз и папиных пивных кружек обильно сыплются бонусы — оружие, броня, ключи... То, что все это нужно подбирать, а иначе не выживете, — я думаю, объяснять не надо.

Иногда из чего-нибудь невзначай разбитого вылетает ведомый! Мелочь, а приятно.

Миссии весьма разнообразны; описывать их не имеет смысла. Возьмите любой авиасим — все, что вы найдете там, вы обнаружите и в Airfix Dogfighter.

Чем дальше в лес, тем больше самолетов Всего в игре обнаружено 15 моделей авиатехники времен Второй Мировой — от неповоротливых Douglas Dauntless и Focke Wulf 190 до реактивного Messerschmitt 262 и легендарного Northrop P-61 "Black Widow". Разумеется, сразу только кошки родятся, так что новую технику вы будете получать по мере успешного завершения миссий. Кстати, про каждую модель вы можете почитать краткую справку.

С оружием дело обстоит тоже неплохо пушки, ракеты, разнообразные бомбы, включая мамину любимую — атомную!

Для сетевой игры авторами подготовлено всего 10 карт, но благодаря встроенному редактору их количество вырастет до астрономических величин Редактор очень красив и понятен интуитивно — младенец справится, без преувеличений!

Суровое обаяние аскетизма

Скромно, но со вкусом — такое впечатление сложилось у меня от графики. Полигоны есть, их мало, и страшно далеки они от народа — имеют обыкновение выпадать, но в горячке боя этого не замечаешь. Текстуры симпатичные. Все акселераторные прибамбасы тоже на месте: цветное освещение, дым, симпатичные взрывы, свет от выстрелов, цветные (!) инверсионные следы от самолетов — это чтобы не спутать своих с чужими

Почти все, что можно разбить в жизни, разбивается и здесь. На стенах, потолках, полах и коврах на веки вечные остаются следы от выстрелов и разрывов бомб. Если что-то можно поджечь — камин, мангал, рулон туалетной бумаги — то при желании оно поджигается и горит почти так же красиво, как в Unreal, испуская при этом клубы дыма.

Наверное, можно было бы сделать и лучше, но вот стоит ли творить из Не-себя Себя? Думаю, что нет. Для игрушечной игры про игрушки — все вполне достойно.

Звук — есть. И закончим на этом

Лететь иль не лететь?

У Unique Development Studios шедевра не получилось, но это не значит, что не получилось и ра! Играть весело и сложно, что нечасто встречается в одном флаконе. Обычно для разработчиков "сложно" означает "загрузно" — в Airfix Dogfighter этого и в заводе нет. Я почти на сто процентов уверен, что даже самый ярый защитник республики Крым, не признающий ничего, кроме Flankers 2.0, с удовольствием посвятит несколько вечеров общению с этой игрой. Что уж говорить о нас, простых смертных

В игре есть главное — атмосфера. Атмосфера непринужденного веселья и милых детских шалостей, за которые потом надают ремнем. Но ведь это будет потом! ■



Для меня футбол представляет все, чем я живу. (Пеле)

Денис Круглов
111soft@mail.ru

FIFA 2001

Вот уже много лет идет спор о недостаточности реализма в спортивных симуляторах (футбольных в частности). Разумеется, компьютерная игра не может ткнуть вас лицом в грязь или подставить подножку, но все же хочется видеть на экране действо, максимально похожее на реальный футбол.

Зачастую происходящее на поле достаточно далеко даже от просмотра телевизионных трансляций. Но вот на рынке появляется игра FIFA 2001, которая, по словам создателей, максимально приближена к реальности и действительно создает эффект присутствия. Вот это мы и проверим.

Будет и на нашей улице праздник

Финал чемпионата мира по футболу. Встречаются сборные России и Франции. На табло красуются два жирных нолика. Встреча подходит к концу, страсти кипят и норовят вырваться наружу. Все решается в эти последние мгновения. Филимонов вводит мяч в игру рукой, Онобко с мячом, длинный пас на правый фланг Карпину. Карпин удачно принимает мяч. Резкий рывок в сторону ворот соперника, прекрасный дриблинг оставляет двух французских защитников позади. Навес в штрафную площадь, Бесчастных в прыжке касается мяча и перенаправляет его в ворота. ГОЛ! Сборная России — чемпион мира!

Мечта? Конечно, мечта, но, как известно, мечтать не вредно, а иногда даже полезно. FIFA 2001 позволяет перекроить футбольную историю по своему усмотрению и реализовать все свои, даже самые безумные, мечты. В игре доступно несколько сотен клубных команд из 17 лиг, а также более 60 сборных команд.

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель: EA
www.easports.com
Разработчик: EA Sports
www.easports.com
Похожесть: Action Soccer, сериал FIFA
Системные требования
Необходимо: P-200, 32 Mb, 3D уск
Желательно: PII-233, 64 Mb
Сколько CD игра занимает: Один
www.fifa2001.com

Естественно, имеется возможность создать свою команду мечты и показать всяким "Арсеналам" и "Манчестерам" исконно русскую кузькину мать.



Теория вероятности – непредсказуемая штука.

Запахи реализма

Так что же насчет обещанного реализма, граничащего с реальностью? FIFA 2001 сделала шаг по направлению к реализму, предоставив множество новых игровых возможностей и особенностей.

Первые впечатления, ею производимые, потрясающи. Футболисты играют в настоящий футбол, проводя комбинацию за комбинацией, показывая высший футбольный пилотаж. Компьютерный оппонент действительно может применять всяческие футбольные приемы, такие как перевод мяча с фланга на фланг, сложные перепасовки, простредьные передачи и так далее. Атаки оппонента часто настолько разнообразны, что ставят в тупик своей сложностью и безысходностью для игрока.

В розыгрыше стандартных положений компьютеру нет равных. Просчитывая сложные комбинации, он на повышенных уровнях сложности зачастую не оставляет выбора голкиперу. В тактическом отношении FIFA 2001 весьма преуспела, и теперь доступно большое количество тактических построений. Также имеется возможность установить атакующий и защитный приоритет в игре.

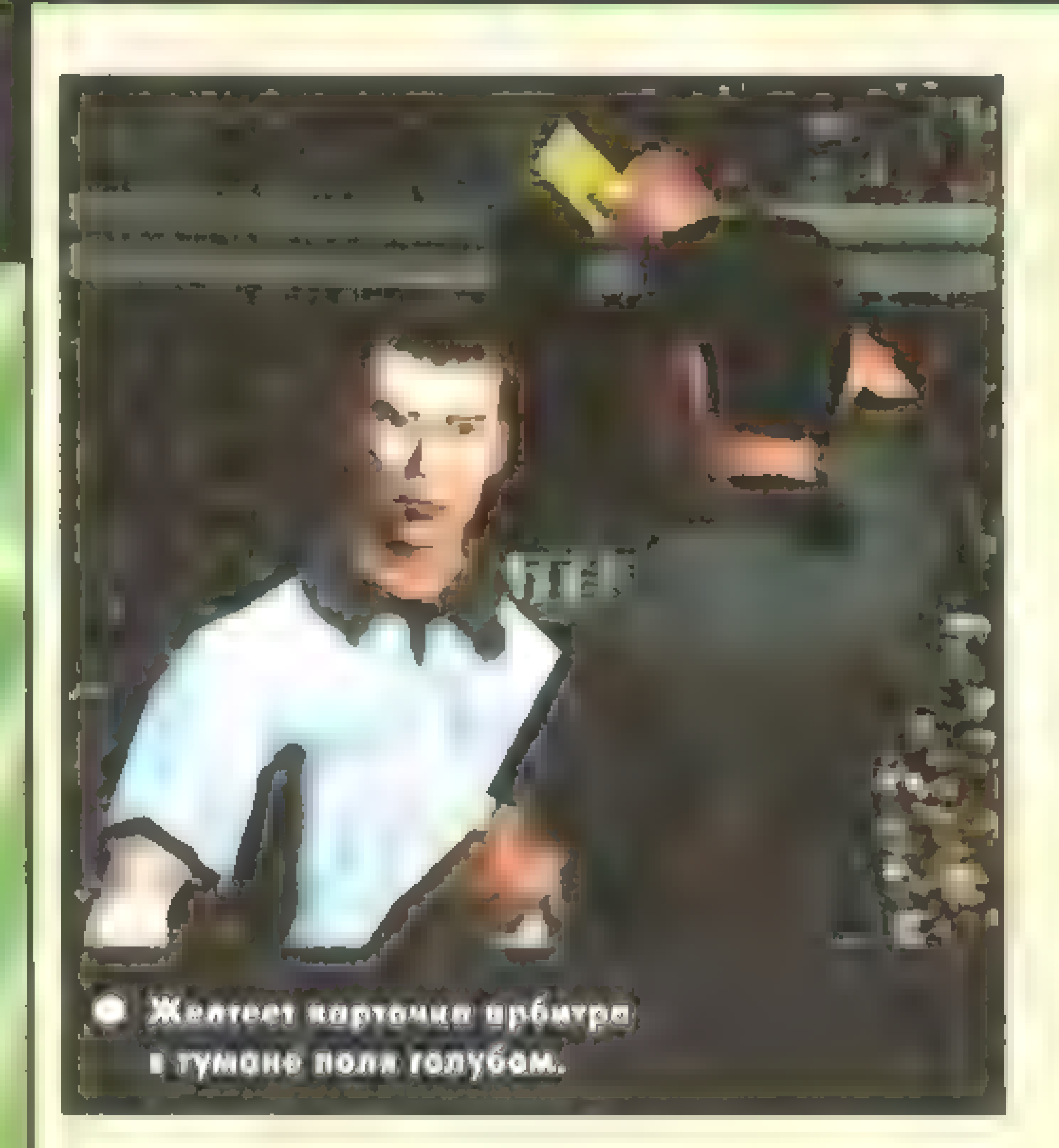
Но у этой блестящей медали есть и обратная сторона, проявляющаяся после более подробного ознакомления с игрой. Эта сторона разочаровывает и оставляет вопрос о полном реализме открытым. Даже играя отлично, компьютерный оппонент не лишен недостатков. И эти недостатки нельзя спрятать ни за прекрасной графикой, ни за анимацией, ни даже за правдоподобными движениями игроков.

Компьютер очень часто не может довести атаку до удара и застревает около штрафной площади, пасуясь до тех пор, пока мяч не отнимут. Голкипер, которого совершенно невозможно пробить с расстояния большего, чем 20 метров, не способен выйти из штрафной площади, он словно цепью прикован к своим воротам. Игроки довольно часто начинают играть так неправдоподобно идеально, что создается ощущение, что, даже бегая по минному полю, они никогда бы не выпустили мяч.

Благодаря всему этому букету дефектов через несколько часов игры "чувство футбола" притупляется. Играя, быстро понимаешь, что FIFA 2001 очень похожа на футбол, но не является им в полной мере. В ней точно такие же правила, но происходящее на поле часто отличается от реальности. В доказательство тому можно привести факт, что за девяностоминутный матч можно наколотить около сорока мячей! Вряд ли такое возможно в жизни.

О Русском футболе замолвите слово!

Как и любой русский человек, ваш покорный слуга при первом же запуске игры попытался устроить матч "Спартак" (Москва) — "Арсенал" и, лихорадочно почесывая руки, начал перебирать лиги и команды. Дойдя до Корейской футбольной лиги, я твердо уверился: "Уж если эти есть, то наш крепнущий футбол будет представлен хотя бы десятком команд". Но прошло несколько минут, а я барахтался уже в североамериканской лиге (вы себе представляете, как в Чикаго играют в футбол?) и все не находил искомого. Я начал нервничать. Результатом моих дальнейших изысканий оказался НОЛЬ с громадной


Желтеет карточка арбитра в тумане поля голубом.

ре значительно повышена, и на уровне World Class очень трудно чувствовать себя уверенно.

Компьютер побеждает не хитростью или завышенным интеллектом, а, скорее, отточенностью комбинаций и абсолютным взаимопониманием всех игроков. Таким образом, игра с компьютером на высоком уровне сложности сильно напоминает игру в шахматы с осьминогом, который двигает все фигуры одновременно, в то время как у вас всего две руки. Вот и игроки, управляемые AI, двигаются очень организованно, что затрудняет одержание побед


Не доспела ласточка к своему гнезду.

Поверь глазам своим

О графике можно говорить много, но мы не будем этого делать. Не потому что она плоха. Все совершенно наоборот: традиционно красиво, динамично и зрелищно

Стоит отметить лишь, что погода теперь может меняться на протяжении матча, боковые судьи бегают и сигнализируют флажками, а трибуны выглядят очень живо и неплохо анимированы. Одним словом, зрелищно.

Звуковое сопровождение отличное, а музыкальные композиции действительно настраивают на жесткую борьбу. И шум трибун очень напоминает настоящий стадион, создавая ощущение присутствия на футбольном матче

Сочные и активные комментарии Джона Мотсона и Марка Лоуренсона добавляют в игру элемент реальной телевизионной трансляции (подразумевается знание английского языка)

Управление в игре немного поменялось Теперь доступно меньшее количество обводок и финтов, зато они делаются в основном одной клавишей, а не сложным сочетанием оных.

Такова игра

В итоге, игра FIFA 2001 показала себя с хорошей стороны и поставила новые планки в спортивных симуляторах. Следуя по стопам предыдущих игр серии, она сильно преобразилась в лучшую сторону. Игра стала намного более реальной, и, хотя есть еще над чем поработать, она производит очень благоприятное впечатление. В действительности, чтобы ощутить полный эффект присутствия, лучше всего взять мяч и идти играть во двор

Однако у компьютерного футбола есть иное преимущество: вам не могут сломать ногу неудачным подкатом. Так что если вы поклонник спортивных симуляторов от EA Sports или футбольный фанат, то эта игра — для вас, и доставит вам массу удовольствия. ■

дыркой в центре. Разумеется, любой американец думает, что их дворовая команда обыграет "Спартак" в два счета, но я придерживаюсь иного мнения; такое пренебрежение к российскому футболу дает игрушке огромный минус.

Единственное, что сможет откопать пытливый патриот, так это сборная России. И при мастерской игре можно обставить всех грандов мирового футбола и даже оставить с носом французов

А пренебрежение российским футболом очень похоже на полное отрицание некоторыми стратегическими (и не только) играми участия Советского Союза во Второй Мировой войне. Помните такие? Там еще американцы Берлин брали и Польшу освобождали Очень похоже

Хитрюга компьютер

Любой опытный игрок садится за новые игры с некоторым предубеждением по отношению к их "сложности" Мол, "все игры одинаково просты, и мне, глобальному профи, не доставит труда расправиться с любым компьютерным противником". Этот фокус с FIFA 2001 не пройдет. Сложность в иг-


Трус не играет в футбол.



Неуклюжесть — не порок, а образ жизни.



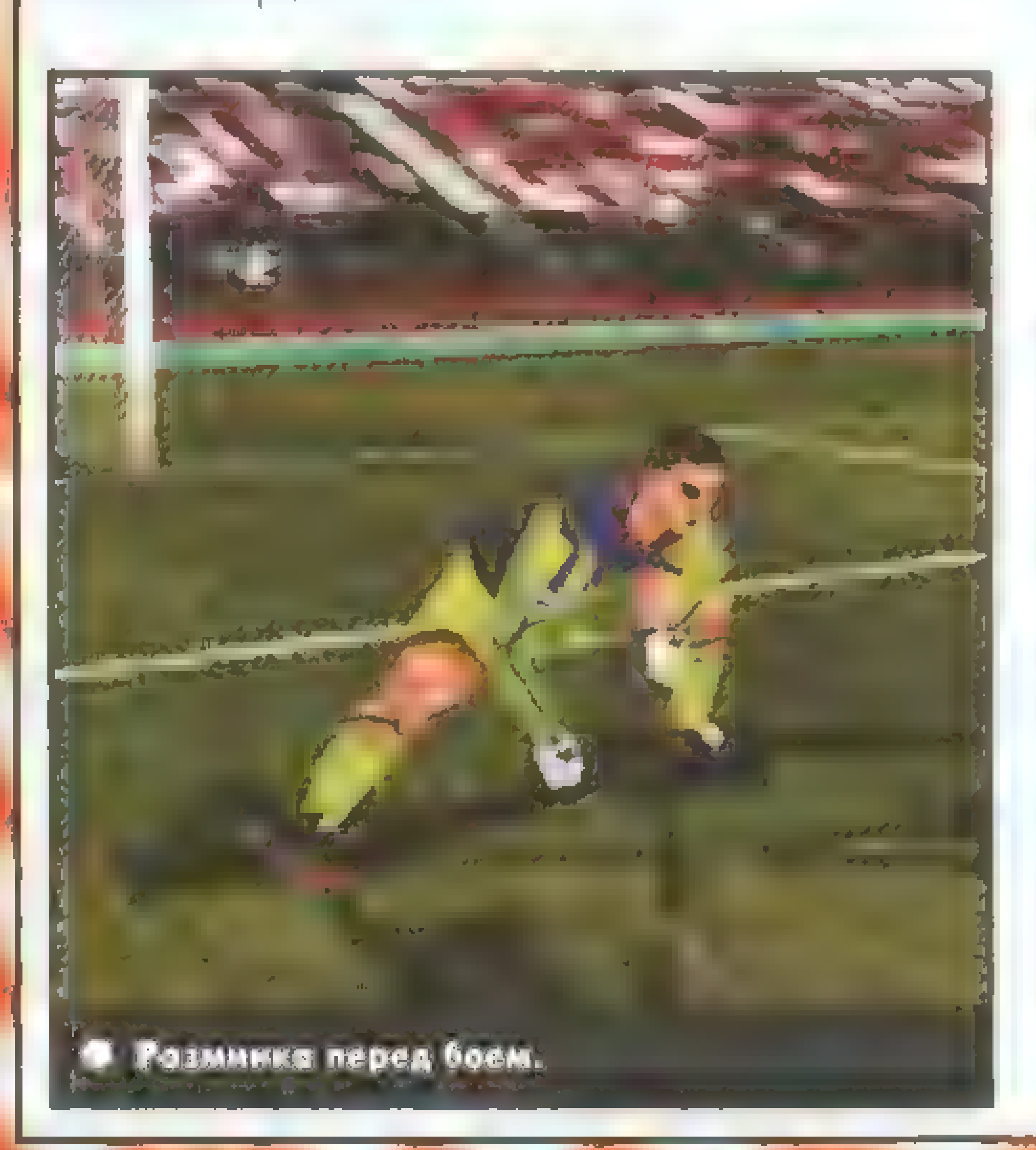


The F.A. Premier League Football Manager 2001


Жанр: Футбольный менеджер
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com
Разработчик: EA Sports
www.easports.com
Похожесть:
Любой футбольный менеджер
Системные требования
Необходимо: P-200, 32Mb
Желательно: PII-300, 64Mb, 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один
http://footballmanager.ea.com

Для чего нужны футбольные менеджеры? Ну как же, кто из заядлых спортивных болельщиков не говорил, глядя на поле или экран телевизора: *"Вот если бы этот урод выпустил Панова/Семака/Карпина еще в первом тайме/десять минут назад/в начале игры, то мы бы этих французов/болгар/исландцев точно вынесли!"* Ну, за язык никто не тянул, и для особо одаренных тренерским талантом сделаны футбольные менеджеры. У тех же увлеченных футболом англичан в чартах писюковских игрушек непременно есть хоть один менеджер.

Соответственно, и бывают они разными — от совершенно никаких, для новичков, где все упрощено до предела, до симулирующих процесс жизни менеджера во всех тонкостях, что вполне можно отнести к обозреваемой игре.


Разминка перед боем.

Первое впечатление — забросить ее на полку и больше оттуда не вынимать. Но почему? А игра еще не началась, но уже минут двадцать ждешь, когда она сгенерирует начало, да и виснет периодически в разных местах этого процесса. Но после прорыва в саму игру успокаиваешься и думаешь, что в нее можно поиграть Но! Казалось бы, чем могут различаться игры в серии, из года в год повествующей об одном и том же? А ведь в Electronic Arts все игры норовят превратить в серию, что имеет место быть и в данном случае. Ну, естественно, немного сменился дизайн, и кнопки меню стали удобней. Нарекание вызывает только кнопка продолжения, в которую можно случайно ткнуть, беспечно отменяя какой-нибудь контракт. Так внимательней надо. Улучшилась графика и во время непосредственно игр. Изменение режима игры (только результат или управление игрой) перенесли из опций меню в классический вариант — непосредственно перед матчем, да и управлять матчем стало нагляднее. Кстати, во время матча игроки играют на порядок разумней, и за этим стоит понаблюдать.


Разминка перед боем.

Но самые главные нововведения в глаза не бросаются. Упрощена бухгалтерская модель! Теперь любой может понять, куда делись его деньги. Да и то, что убраны дурацкие квоты на разные области деятельности, вызывает просто бурный восторг. А то построишь тренировочный стадиончик с надеждой позвать кучку тренеров, а тут-то и облом — квота на персонал выбрана. Имеющиеся же 30 миллионов не тронь — они на игроков.

Поначалу потрясает воображение новый режим тренировок, после которого игрок может резко поправиться в характеристиках, но может и залечь в больницу на полгодика. Позже обнаруживается, что это лишь способ накачки игрока перед матчем, а после характеристики вновь падают. Таким образом, вероятность круто прокачаться перед встречей с "Реалом" и перетравмировать половину основы почти одинакова при достаточном везении...

Ну и стоит скромненько упомянуть приложенный к игре редактор команд и игроков. Читеры — вперед! Правится практически все. Кроме сборных. А жаль. Потому что как можно было бы развернуться! ■



ДОЖДАЛИСЬ!

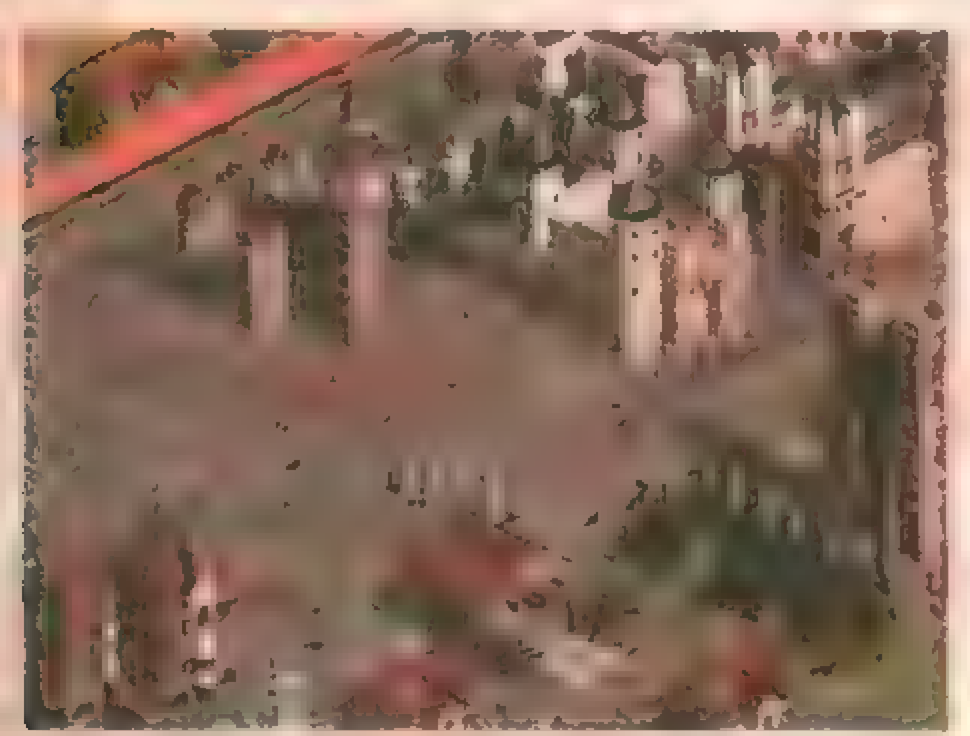
СООТВЕТСТВИЕ ОЖИДАНИЯМ 90%

Все старые ляпы убраны, множество приятных мелочей появилось. Почему же нет? Да...



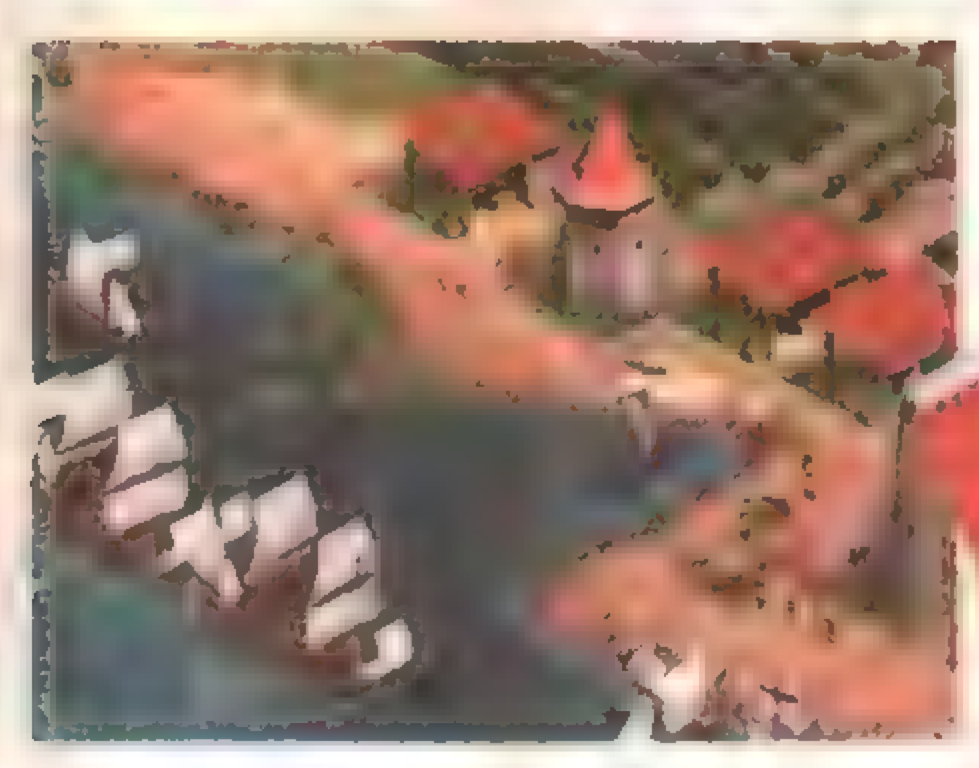


В ЖАНРЕ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР
В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ













3D ландшафт
До 8000 юнитов в сражении
Графические режимы: 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1024
16 противоборствующих стран
70 различных юнитов, 7 кораблей и 65 зданий
Реальные исторические сражения и войны
Шесть ресурсов: еда, лес, камень, золото, уголь, металл
300 апгрейдов
Обширная энциклопедия
Боевые построения юнитов
Масштабирование в 2 раза и 4 раза
Реализована реальная физика
Огромные карты до 36x36 экранов в разрешении 1280x1024
Спецэффекты — дым, туман, взрывы, горение зданий, рикошет от взрывов
Рендеринг воды в реальном времени
Мощный редактор уровней
До 7 игроков по сети
Генерация случайных карт, различные виды сетевой игры





При поддержке FUJITSU SIEMENS будет проведен розыгрыш компьютеров среди зарегистрированных пользователей игры «Европейские войны: Казаки».



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru



AtOM (darkman_atom@mail.ru)



Вы любите фильмы и клипы? Спите и видите себя в роли нового Тарантино или Родригеса, мечтая когда-нибудь снять свой собственный шедевр? Если у вас есть компьютер неплохой конфигурации, немного фантазии и видеокамера или ТВ-тюнер (опционально), а также хотя бы основные навыки работы с графикой, то не спешите переворачивать страницу. В этой статье мы затронем некоторые аспекты редактирования видео, что, при вашем желании, способно стать первым шагом к осуществлению этой мечты.

Системные и не очень требования

Итак, вы решили заняться работой с видео. Что вам для этого понадобится? Вообще-то, все зависит от объема и сложности предполагаемых работ. Одно дело — немного подредактировать коротенький видеофрагмент, другое — смонтировать двухчасовой материал, добавив туда кое-какие спецэффекты. Но в любом случае, без более-менее производительного компьютера не обойтись. Какая конфигурация является предпочтительной? Ответить на этот вопрос не очень-то просто, могу сказать лишь одно. Если достаточно новые игрушки вполне сносно бегают на вашем «пентиуме» — расслабьтесь, этого должно хватить. Если же из игр у вас запускаются только тетрис с арканоидом, то о работе с видеофайлами можно забыть до следующего апгрейда. Точнее — теоретически, работать вы сможете, но.. не стоит оно того... «геморрой в данном случае неизлечим». Помимо «отжирания» львиной доли ресурсов системы, программы, работающие с видео, славятся своим наплевательским отношением к вашему жесткому диску, особенно если вы планируете оцифровывать снятое на камеру изображение. Быстрый винчестер немалого объема будет совсем нелишним — конечно, если на нем найдется свободное пространство. Кроме этого, немаловажным является размер диагонали вашего монитора, как и скорость видеокарты. Для комфортабельной работы желательно установить разрешение не ниже 1024x768, иначе на экран не вместятся многочисленные вспомогательные окошки, присутствующие во многих программах. Наличие видеокамеры и, соответственно, видеовхода на видеокарте является желательным, но вовсе не обязательным условием (кстати, вместо камеры для захвата видеофрагментов можно использовать ТВ-тюнер). В конце концов, все материалы для разделки в процессе работы можно найти в Интернете или, на крайний случай, даже на диске с какой-нибудь игрушкой

Необходимые программы

Надеюсь, жесткие требования к компьютеру не смутили вас, и вы продолжили чтение. Следующим пунктом в списке необходимых вещей идет редактор, понимающий различные форматы видео- и графических файлов. Таких редакторов не то чтобы очень много, но выбор имеется. В первую очередь упомянем отличную программу (прогой ее назвать язык не поворачивается) — **Adobe Premiere**, являющуюся выбором профессионалов во всем мире. Впрочем, она не лишена и некоторых недостатков. Во-первых, пресловутый «профессиональный» интерфейс способен смутить даже самого ярого поклонника видеопродукции — простым его никак не назовешь (без пол-литры делать нечего). Во-вторых, системные требования здесь тоже не слишком скромные. И, наконец, цена у него тоже ориентирована на профи, а не на начинающих пользователей (если, конечно, «начинающие пользователи» не отовариваются на ближайшем радиорынке, где все цены ровны).

Помимо того, в Интернете можно найти немало софта, предлагающего те же возможности за значительно меньшие деньги, а то и вовсе бесплатно. Опробовав несколько таких программок, я решил остановиться на AviEdit, представляющем собой «Premiere в миниатюре». С возможностями этого образчика мы познакомимся чуть ниже, а пока посоветую еще парочку отличных программ

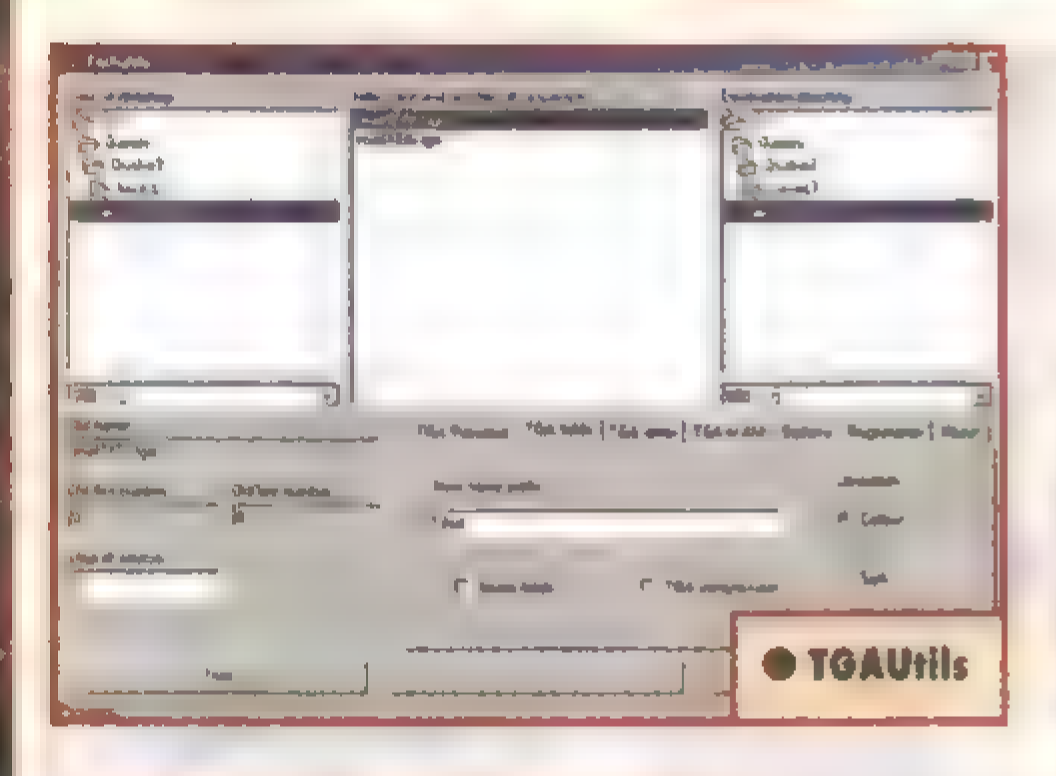


TGAUtils

Удобная утилита для работы с 2D/3D-анимацией. Основное предназначение — раскадровка готовых клипов, то есть разбивание их на совокупность отдельных кадров, а также обратная функция — сборка видеоклипа из последовательности изображений. Помимо этого, имеются и другие функции, с которыми можно познакомиться на сайте программы:

www.aksft.com/tgautils/index.html

Демо-версия (0.6 Mb) доступна по адресу *www.aksft.com/tgautils/download/tgautils.exe*


TGAUtils

Ulead VideoStudio

Превосходная программа, умеющая творить чудеса с вашими видеофайлами. Причем интерфейс этого чуда на удивление прост, присутствуют даже разнообразные «Мастера» для максимального облегчения работы. В общем, этот редактор я бы смело назвал лучшим, если бы не его очень нескромный размер (30 Mb). Тянуть такой огромный файл — удовольствие ниже среднего; впрочем, все желающие могут сделать это по адресу:

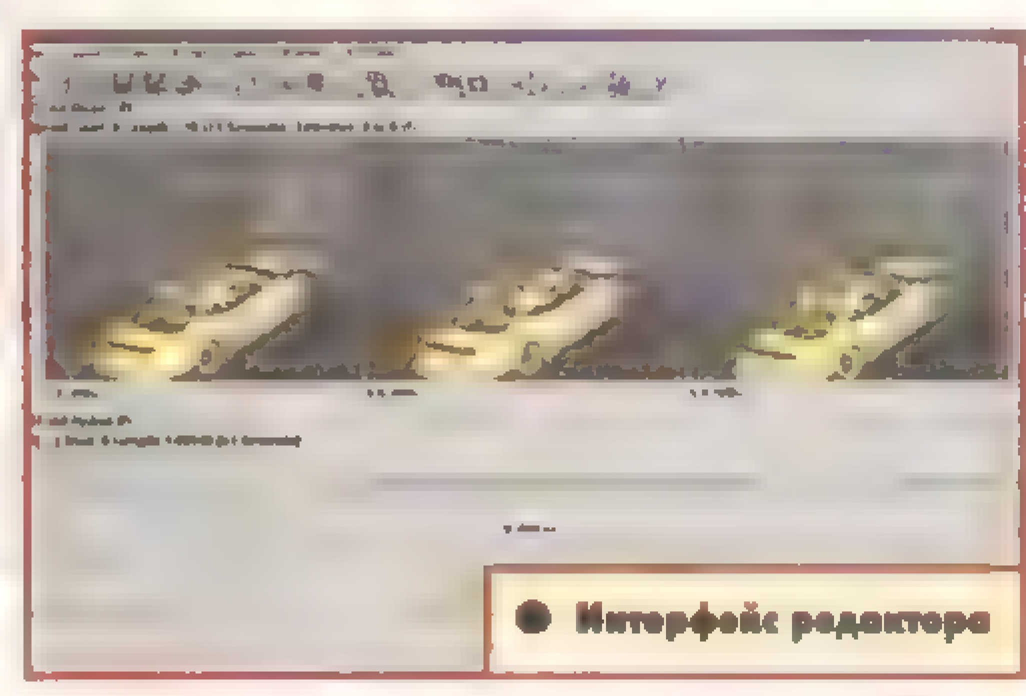
www.ulead.com.tw/ulead/download/download.cfm

Дополнительная информация на сайте *www.ulead.com/vs/features.htm*


Ulead Video Studio

Приступаем к работе

Первым делом необходимо скачать выбранный нами редактор **AviEdit** с его странички — **www.chat.ru/~mil_a/avieditr.zip** (0.3 Mb), либо же, как всегда, взять его с нашего диска. Затем распакуйте полученный архив в произвольную директорию и запускайте файл **aviedit.exe**. Интерфейс программы несложен, и тратить время на отдельное описание пунктов меню и прочего не имеет смысла — по ходу работы все и так встанет на свои места. Единственное, что не помешает сделать перед началом работы, это выбрать русский язык интерфейса (меню **Options/Preferences/Language**). Теперь найдите какой-нибудь .avi-файл, редактированием которого мы сейчас и займемся. Могу лишь посоветовать не выбирать огромные клипы размером в сотню-другую мегабайт, так как скорость работы с файлами скромных размеров выше в несколько раз. Мы же только учимся, и качество изображения в этом случае особой роли не играет. Откройте выбранный файл, воспользовавшись пунктом меню **Файл/Открыть**, и перед вами появится такая картина:


Интерфейс редактора

Работа с отдельными кадрами

Как видите, основной экран программы разбит на две части — в первой (1) изображен видеопоток (т.е. совокупность всех кадров клипа), а во второй (2) — аудиопоток (звуковая дорожка). Теперь представим себе, что какой-то кадр нас совершенно не устраивает, и, соответственно, нам надо его слегка подправить в любимом графическом редакторе. Например, часть ролика получилась темноватой, так что не помешало бы слегка ее осветлить. Для этого сначала выделим нужные кадры мышкой, зажав при этом на клавиатуре клавишу **Shift** (точно также, как вы создаете отряды в Tiberian Sun или Starcraft). Теперь выберите пункт меню **Правка/Экспорт кадров**, после чего в корневом каталоге вашего диска появятся файлы с именами **expo0001.bmp**, **expo0002.bmp** и далее «по списку». Как можно догадаться, число, стоящее в конце имени файла, соответствует порядковому номеру кадра в клипе. Открыв эти картинки в любом графическом редакторе и произведя необходимые изменения, скопируйте их в буфер обмена (**Ctrl+C**), и затем, активировав окно AviEdit, вставьте туда полученное изображение (**Ctrl+V**). Таким образом можно без проблем добавлять в клип новые кадры, главное — следить за тем, чтобы разрешение вставляемых кадров соответствовало разрешению имеющихся. Проще говоря, если весь ролик записан в формате 320x240, вставить туда картинку размером 1024x768 пикселей будет несколько затруднительно.

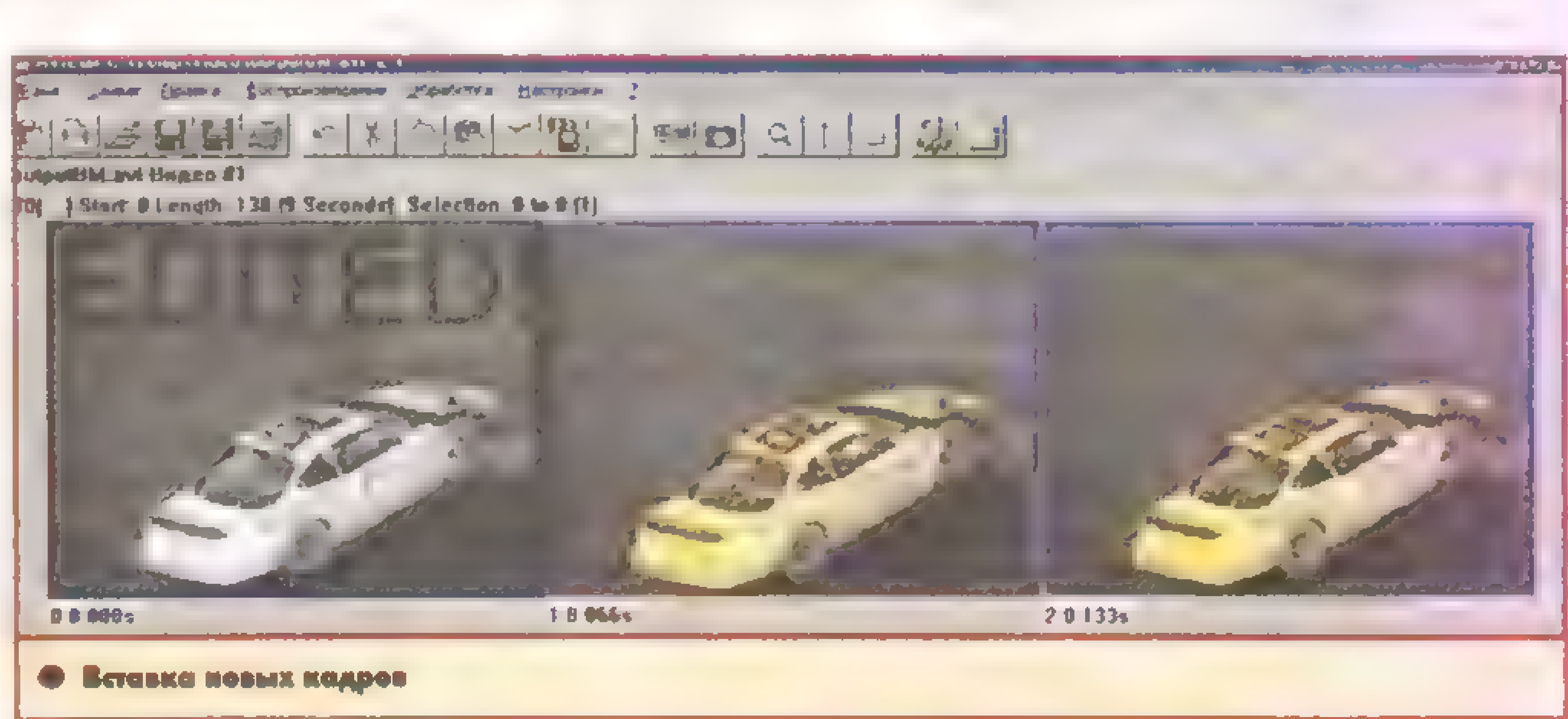
Регистрация AviEdit

Разработчик данной программы предоставил всем жителям России (точнее, бывшего СССР) возможность бесплатной регистрации. Для этого зайдите в пункт меню **Help/About** (**?/Об авторе** в русской версии), нажмите **F10** и в появившемся окне введите:

Code: K5Bhr6jl61ZDpW7J1ADw9w20

Mask: 1-5100WG-7W00i-H300Ct4lf1

Способ работы с отдельными изображениями, рассмотренный выше, является достаточно полезным, но не универсальным (и еще при вставке картинок из буфера обмена возможны разнообразные ошибки). Гораздо удобнее будет разбить на кадры весь ролик и затем, проведя все требуемые изменения, собрать его заново. Как экспортировать отдельные кадры в .bmp-формат, мы уже разобрали, теперь нам необходимо научиться производить обратную операцию (сборку). Для этого, открыв пункт меню **Файл/Импорт**, выберите из списка опцию **Набор bitmap'ов**. Далее укажите параметры будущего ролика (разрешение, палитру, количество кадров в секунду, качество и степень компрессии и прочее), укажите расположение подготовленных кадров на диске и кодек, используемый для сжатия. **Кодек** (Codec) — это специальная библиотека (.dll-файл), отвечающая за **ко**дирование и **дек**одирование видеосигнала (отсюда и название). Иначе говоря, без наличия оного в системе о просмотре и уж тем более о редактировании видео можно забыть.


Вставка новых кадров

Таких библиотек существует немало, причем они зачастую существенно отличаются друг от друга как по скорости, так и по качеству работы. Из всех виденных мною кодеков я предпочитаю DivX, правда, не факт, что на вашей машине таковой отыщется. Если вы всерьез решили заняться работой с видео, то нелишним будет немного поэкспериментировать с разными кодеками, выбрав для себя оптимольный по сочетанию качества/скорости.

Аудиотреки

Естественно, что даже самый продвинутый ролик произведет на зрителя негативное впечатление, если не дополнить его соответствующим музыкальным и звуковым сопровождением. Одним из преимуществ рассматриваемого редактора является возможность работы с несколькими потоками аудиоданных сразу, что позволяет «накладывать» различные эффекты друг на друга. В целом, работа с аудиотреками ни в чем не отличается от уже рассмотренных выше процедур, разве что вместо кадров здесь фигурируют короткие отрезки звуковых файлов. Рассмотрим только вариант, когда у вас уже имеется готовый фильм, к которому необходимо добавить звуковую дорожку. Для этого предварительно подготовьте файл в формате .wav, который будет служить озвучкой нашему видеофрагменту, и выберите пункт меню **Файл/Объединить с...**. Кстати говоря, таким образом можно «подцеплять» к ролику не только звук, но и другие видеофайлы (например, титры), которые будут накладываться на уже имеющееся изображение.

● Примеры спецэффектов

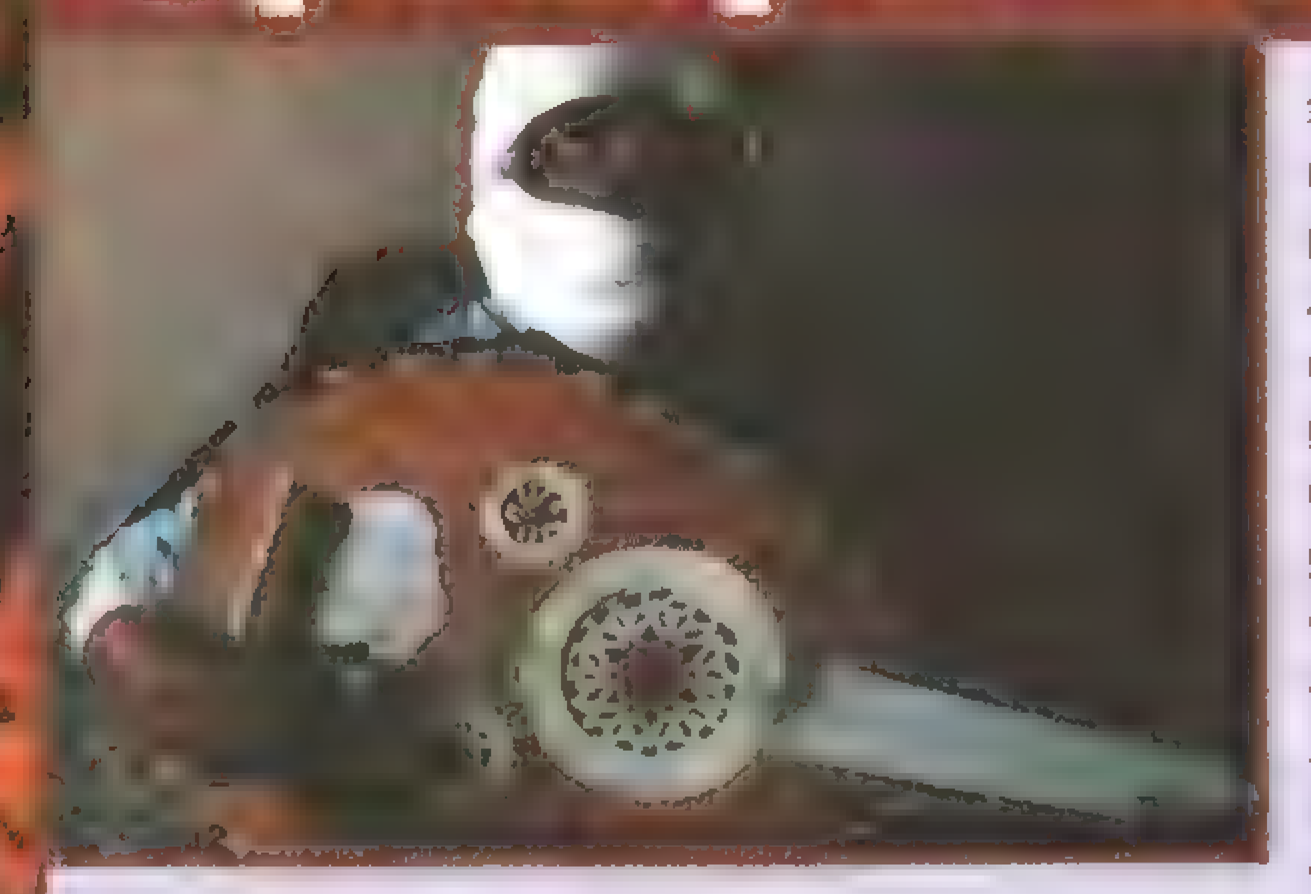
Эффекты

Напоследок упомянем интересную возможность накладывать спецэффекты на готовое видеоизображение. Основным инструментом для этого является окошко, вызываемое по открытии меню **Обработка/Фильтр**. Далее необходимо выбрать один из предложенных эффектов и задать некоторые его параметры (разобраться предельно просто самому). Для оценки того, во что превратится картинка под воздействием того или иного фильтра, служит кнопка Proof (предварительный просмотр). Кроме того, программа поддерживает разнообразные плагины, созданные для Adobe Photoshop, которые активируются из меню Обработка/Plug-in.

Искренне надеюсь, что данная статья немного приоткрыла для вас секреты монтажа и редактирования виодеороликов. Впрочем, здесь я описал только самые простейшие процедуры, так что стимул для дальнейшего исследования программы и ее аналогов у вас имеется. И кто знает, может, когда-нибудь ваше имя будет частенько мелькать на наших экранах! ■

or@NGE (orange@igromania.ru)

Трекеры — с музыкой по жизни



Вот уже на протяжении многих лет идет спор между компьютерными музыкантами, и главная тема спора — трекеры или MIDI! Что же все-таки выбрать? Вот это мы сейчас и постараемся выяснить.

Итак, сначала разберемся, что же такое MIDI. За столь замысловатой аббревиатурой спряталось предельно простое словосочетание: **Musical Instrument Digital Interface**. Это протокол связи между музыкальными инструментами, по которому передается информация о различных действиях, совершаемых с этими инструментами. Когда музыкант нажимает клавишу или, наоборот, отпускает ее, усиливает или ослабляет давление на нажатую клавишу, тыкает в кнопочки и вертит ручки на синтезаторе (софтверном или железном) — инструмент преобразует каждое из этих действий в соответствующее сообщение. И уже оно в закодированном виде отправляется по интерфейсу прямо в **секвенсер** (программа или отдельное устройство, через которое контролируются все инструменты). Следует отметить, что через MIDI контролировать можно только электронные инструменты, как то: синтезаторы, семплеры, драм-машины. С живыми инструментами фокус не пройдет. Так что гитара, живые ударники или даже контрабас записываются сначала в wave-файл, а потом сводятся в том же секвенсере. Конечно, большое количество инструментов существует в программном виде. Но, во-первых, все это требует весьма и весьма неслабого железа, да и возможности софта, безусловно, уступают возможностям реальных инструментов. Во-вторых, управление не самое удобное — согласитесь, намного проще нажимать пальцами реальные кнопки, чем прицеливаться мышкой по виртуальным.

Естественно, скромному пользователю описанные выше "навороты" попросту не нужны, да и научиться со всем этим работать — задача непростая. Сложность в освоении и высокие требования к железу — аргументы, говорящие не в пользу MIDI. Как быть человеку, который консерваторию не заканчивал, да и на необходимую аппаратуру денег у него нет? Вот для этого и существует софт, призванный облегчить создание музыки только на PC, причем без особых затрат системных ресурсов.

Наиболее популярными среди начинающих являются **wave-сводилки**. Яркими примерами служат Dance Machine и ProDJ. Данные продукты предназначены исключительно для увеселения. Принцип действия в них следующий. Не-

сколько wave-файлов (чаще всего из стандартного набора) накладываются друг на друга, в результате чего получается некая музыка. Так как набор семплов невелик, в Сети появляется огромное количество практически одинаковых композиций. Несмотря на понятный интерфейс, красивое оформление и рекламу, возможности такого рода софта крайне ограниченны и ничего мало-мальски достойного сделать в них нельзя. Так что ни в коем случае не советую воспринимать подобные программы всерьез, и всем утверждениям, звучащим из некоторых журналов, что с их помощью "вы сделаетесь крутым ди-джеем за пятнадцать минут", верить не рекомендую

Зато советую обратить внимание на другой типа софта — трекеры. Принцип работы трекера таков: вы загружаете семпл (любой wave-файл) и играете этим семплом любую мелодию. Таким образом, свобода творчества практически безгранична (грубо говоря, в лице трекера мы получаем секвенсер и семплер в одном флаконе, а во многих трекерах к этому набору добавляются еще синтезаторы и эффект-процессоры). Кроме того, большинство трекеров нетребовательны к системным ресурсам, что также немаловажно.

Из общих недостатков могу отметить лишь не самое высокое качество звучания (точнее говоря — непрофессиональное; обычный человек, скорее всего, ничего не заметит, если, конечно, вы будете использовать качественные семплы). Кроме того, для нормального творчества требуется немалая библиотека семплов, которые покупаются на CD, скачиваются из Сети либо "заимствуются" из чужих модулей (как вариант — из игр, благо в "Мании" про это постоянно пишется). Еще отмечу, что трекеры хороши лишь для создания электронной музыки. А если вы решите писать с их помощью, например, хэви-метал или джаз, то результат будет далек от ожидаемого.

На мой взгляд, трекер является оптимальным выбором для обычного человека, который не прочь написать что-то свое. Трекеры также весьма популярны среди мастеров демо-сцены (к группе "Демо" отношения никакого не имеет).

В данном обзоре представлены наиболее известные трекеры. Среди них есть и довольно старые, но не потерявшие актуальности программы.

Fast Tracker 2.09

Весит: 260 Кб

Понимает: .xm (родной формат), .mod, .s3m

Несмотря на то, что работы над этим трекером прекращены еще в 1996 году, FT и сейчас остается одним из наиболее популярных трекеров. Работает под DOS, но в то же время обладает неплохим графическим интерфейсом. Количество каналов — 32, максимальное количество семплов — 40x16. В качестве семплов грузит .wav, .aif, .smp, .pat и родной формат .xi (семпл плюс различные настройки).

Плюсы: Небольшой размер, незначительные затраты ресурсов (вполне спокойно обитает на четверке с 8 "метрами" памяти), простота в освоении (по сравнению с другими трекерами; но если вы перейдете на него с Dance Machine, освоиться будет непросто). Удобный и логичный интерфейс (все под рукой), не самое плохое качество звука.

Минусы: Корректно работает только с картами SoundBlaster и Gravis Ultrasound. Вылетает при копировании паттернов нестандартной длины (правда, успевает сохранить вашу работу в виде backup.xm). Наблюдаются глюки со скоростью (она на 2 bpm отличается от истинной, впрочем, к этому легко привыкнуть). Отсутствие полноценных эффектов, непонятные сокращения на кнопках, абсолютно нестандартные "горячие клавиши"

Сайт разработчика:
www.starbreeze.com

Impulse Tracker

Понимает: .it

В качестве семплов использует: .iti, .wav

Из-за отсутствия полноценного графического интерфейса весьма смахивает на программку десятилетней давности. Большинство функций доступны только с клавиатуры. Тем не менее, это один из лучших (если не лучший) ДОСовских трекеров. Имеет 64 физических и 256 виртуальных каналов Эффектов немного больше, чем у FT, но практически ни один плеер не может нормально воспроизвести .it-модуль, в котором используются эти эффекты.

Плюсы: Большой набор драйверов, обеспечивающий очень качественное звучание на большинстве аудиокарт. Имеется функция сжатия семплов, что уменьшает размер модуля.

Минусы: Отсутствие графического интерфейса, управление только с клавиатуры. Цена $30, в незарегистрированной версии отсутствует возможность стерео-экспорта в .wav

Официальный сайт:
www.unidev.com/~logic

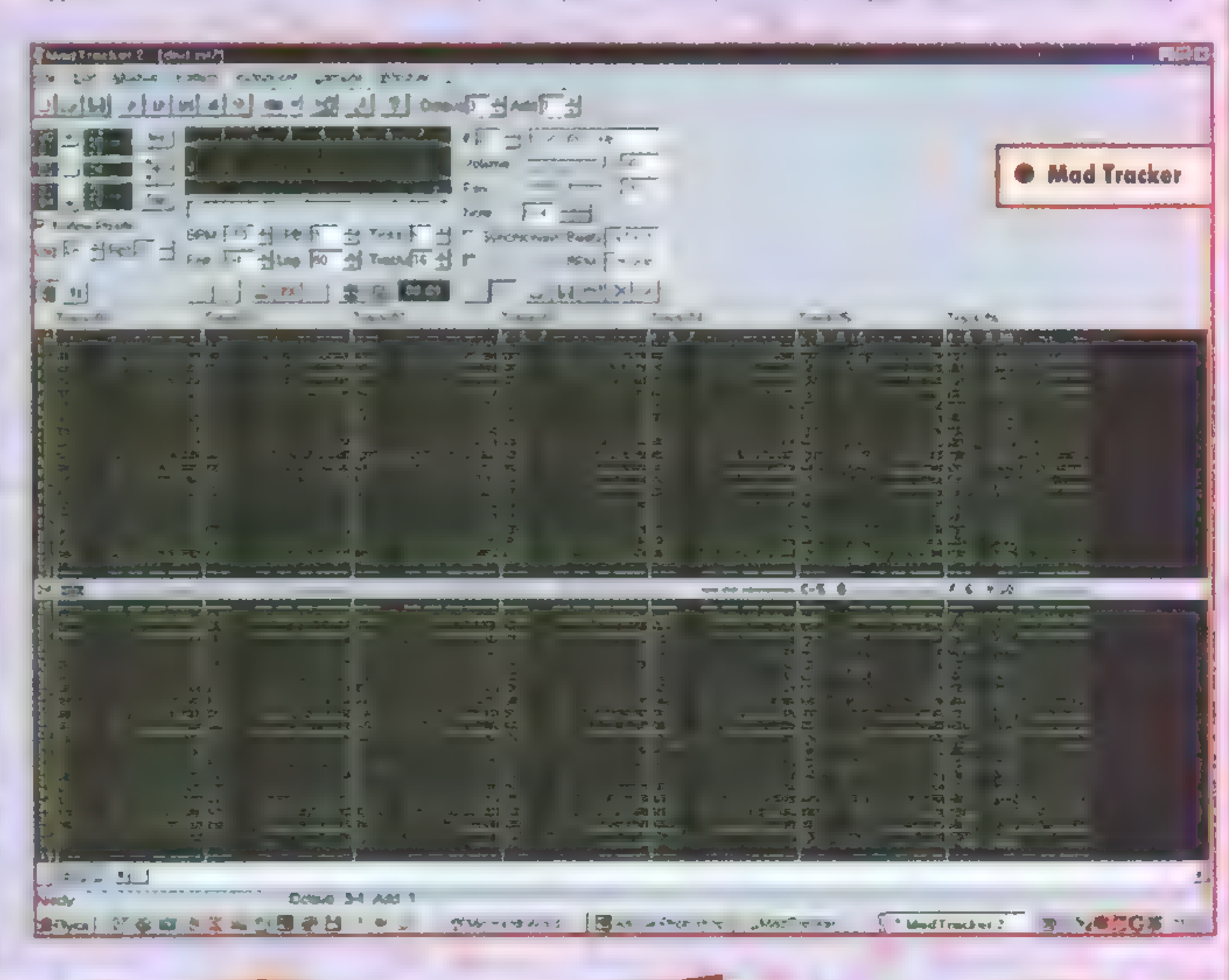
Mad Tracker

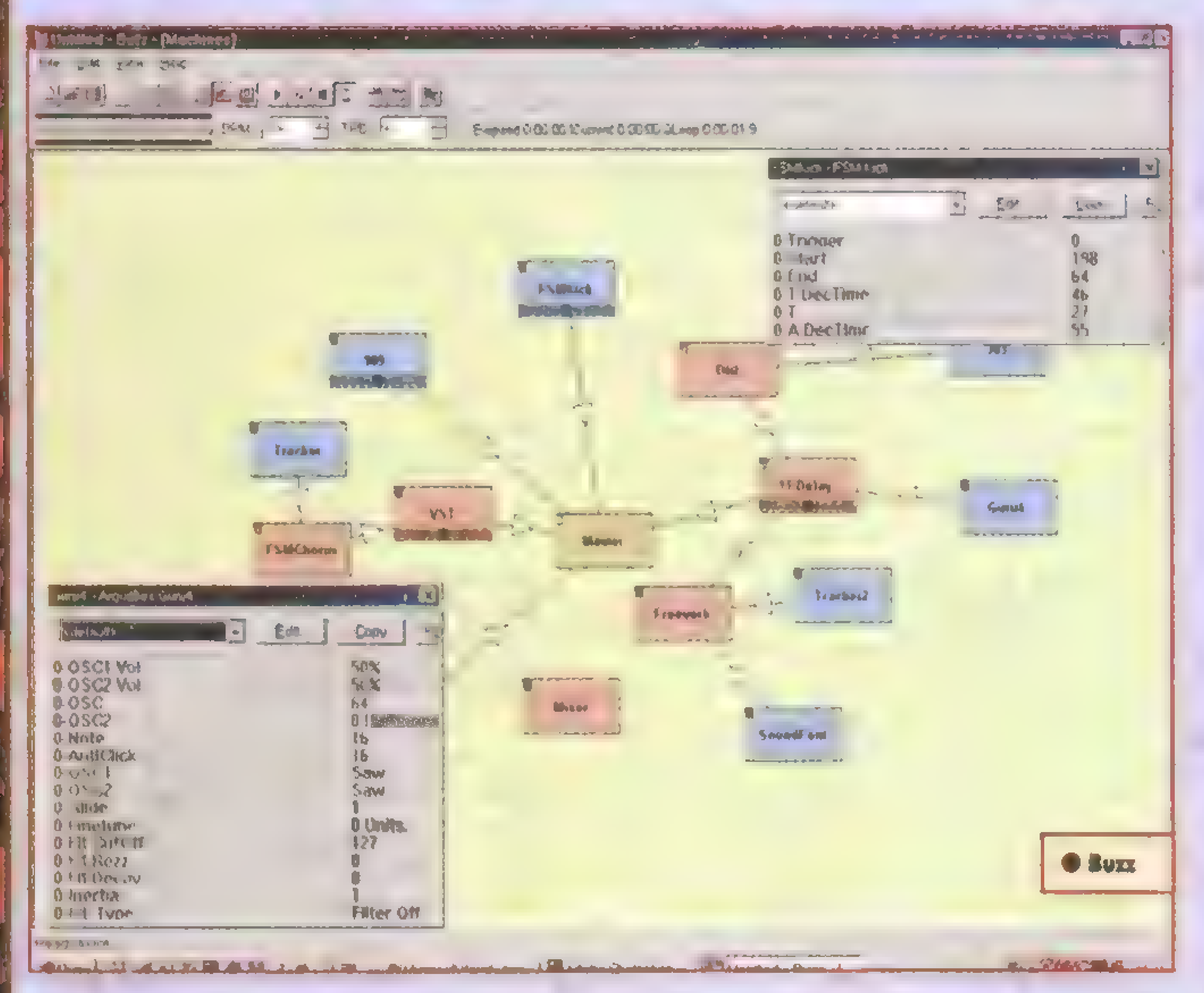
Весит: 984 Кб

Понимает: .mt2, .xm, .it, .s3m, .mod

Грузит семплы: .wav, .xi, .aif, .smp, .mti

Количество каналов — 32. На первый взгляд — аналог Fast Tracker'а под Windows, но это только на первый... Кроме всех возможностей FT, присутствуют: Track Effects — долгожданная возможность положить на каждый канал какой-либо эффект (Delay, stereo delay, flanger, LFO, distortion), более удобный редактор семплов, наложение фильтра (low pass или high pass) на каждый инструмент. Управление параметрами семплов с помощью кривых. Реализована полифония (следующая нота на канале не заглушает предыдущую) Также имеется такая функция, как drum patterns (для тех, кому не хватает 32 каналов)





Плюсы: Большое количество возможностей, качество звука на порядок выше чем у других трекеров такого типа.

Минусы: Требовательность в железу, неудобный процесс загрузки семплов. Не позволяет класть фильтры на стереосемплы (хотя их использование поддерживается, что приятно), необходимость заплатить за использование $40, в незарегистрированной версии отсутствует возможность экспорта .wav.

Сайт разработчика:

http://madhouse.nerdyboys.com

Buzz

Весит: 5.5 Мб

Понимает:.bmx, .bmw

Грузит семплы: .wav, .xi, .smp, .aif, .sf2 (при наличии плагина). Это не трекер как таковой, а гибрид трекера, секвенсера и синтезатора, причем, на мой взгляд, одного из лучших современных software-синтезаторов.

Плюсы: . Потрясающая функциональность. Высочайшее, можно сказать, профессиональное качество звука, невысокие системные требования (P-233 вполне достаточно), огромное количество плагинов. Есть возможность использовать профессиональные VST-плагины.

Минусы: Ужасно неудобное управление — куча мелких и часто совершенно необъяснимых недостатков, которые ужасно раздражают. Сложность в освоении, куча глюков и багов. Неудобный процесс загрузки семплов, отсутствие встроенного редактора их.

Возможно, данные недостатки будут устранены в последующих версиях, и в результате мы получим лучший инструмент для создания музыки на PC

Официальный сайт:

www.buzztrack.com

Fruity Loops

Весит: 4.5 Мб

В качестве семплов использует: .wav, .aif, .smp, .xi, а также инструменты Sim Synth и Drum Synth. Каналов — 999 (!!!). Имеется встроенный синтезатор TS404 со стандартным набором функций (два осциллятора, два LFO, distortion, delay). Принцип создания музыки немного напоминает Buzz: готовые поттерны размещаются с помощью sequence editor'a (здесь он назван глупым словом playlist).

Плюсы: Множество настроек и фильтров, качественное звучание, возможность использования практически всех форматов семплов, простое управление — большинство параметров, которые в прочих трекерах прописывались цифрами, здесь устанавливаются с помощью ручек. Хотя такой интерфейс многим покажется удобным (особенно тем, кто не пользовался трекерами ранее, а привык, скажем, к ReBirth). Также имеется возможность сохранить файл сразу в .mp3. Можно синхронизировать с midi-секвенсером, что позволяет использовать Froity Loops как весьма неплохую драм-машину; также позволяет записывать партии по midi. Поддерживает DirectX и VST-плагины.

Минусы: "Странное" управление.. Не слишком удобный процесс размещения нот в паттерне, и shareware к тому же..

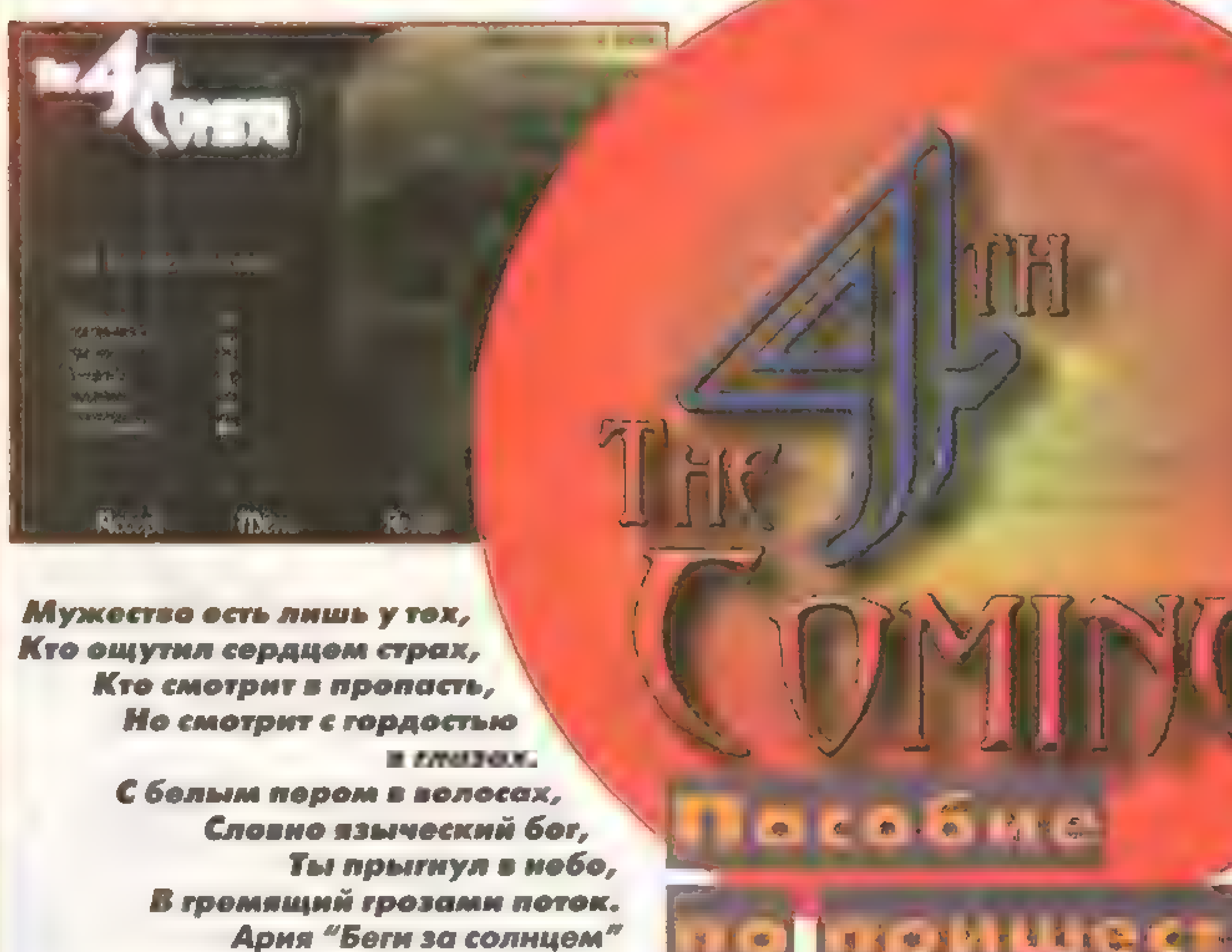
Официальный сайт:

www.fruityloops.com

На этом все и позвольте откланяться. ■



Святослав Торик (torick@igromania.ru)



Пособие по пришествию в онлайн 2

Мужество есть лишь у тех,
Кто ощутил сердцем страх,
Кто смотрит в пропасть,
Но смотрит с гордостью в глазах.
С белым пером в волосах,
Словно языческий бог,
Ты прыгнул в небо,
В гремящий грозами поток.
Ария "Беги за солнцем"

Мы продолжаем публиковать полезную и интересную информацию по бесплатно-онлайновой РПГ The Fourth Coming. На этот раз вы узнаете, как достаточно просто раскачать своего персонажа до 20-го уровня, какие локации следует посетить, что делать в случае возникновения технических проблем и, наконец, как вступить в клан. Но главное даже не в этом. Знаете, в чем?

В том, что советы бесплатны. Просто абсолютно.

Как и сама игра.

Раскачаем этот мир

Как это ни грустно, но практически в любой РПГ вам придется раскачивать своего персонажа до такого состояния, в котором он сможет хотя бы выжить в этом враждебном, враждебном мире. The Fourth Coming, естественно, не является исключением. Чтобы поднять своего любимца до общего уровня, на котором он будет использовать как минимум четверть доступных заклинаний (или, в случае с воинами, уметь носить четверть от количества доступных доспехов), вам потребуется примерно две-три недели игры по пять часов в день. Слабо? Как оказалось, мне и злобному соседу по журналу **Ревенанту** — нет. 15 уровень был желанным и стал вполне доступным примерно за вышеуказанный отрезок времени. Что мы получили?

Маг (раскачивал я). Во-первых, четыре базовых атакующих заклинания (по всем четырем стихиям: Земля, Вода, Огонь и Воздух) плюс Яд, который против монстров абсолютно не годится. Во-вторых, лечение второго уровня, что является немаловажной фишкой геймплея, ибо без лечения магу — никуда. В-третьих, защита двух уровней.

Воин (раскачивал Ревенант). Во-первых, достаточно хорошо развитые скиллы (у Ревенанта было "уклонение", "атака", "оглушающий удар"). Во-вторых, например, владение топором достигло оч-чень неплохих степеней. В-третьих, воин смог носить улучшенные кожаные доспехи. При таком раскладе можно смело идти зарабатывать экспу на монстрах типа гигантских ос, гадюк или местных разновидностей богомолов (kraanians). Как известно, манчкины являются самыми опасными монстрами ..

НО! Не манчкинством единым жив персонаж. Существуют вполне реальные квесты, за выполнение которых вам дадут те самые драгоценные и ненаглядные пойнты опыта

Квесты как путь к совершенству

Tomb Raider

Поговорите с драконом Darkfang, что живет на юге возле кладбища в LightHaven. Скажите ему "Tomb Raider" Идите в склеп на кладбище, дождитесь субъекта, похожего на Brigand, но называемого Tomb Raider, и замочите его (2500 Exp). Проблема в одном: кто-то пустил слух, что из TR выпадает весьма нехилая роба, так что охотников до бедного грабителя гробниц практически в любое время очень много. Я и сам, зайдя в T4C, первым делом иду в склеп — а вдруг роба выпадет?..

Merchant Report

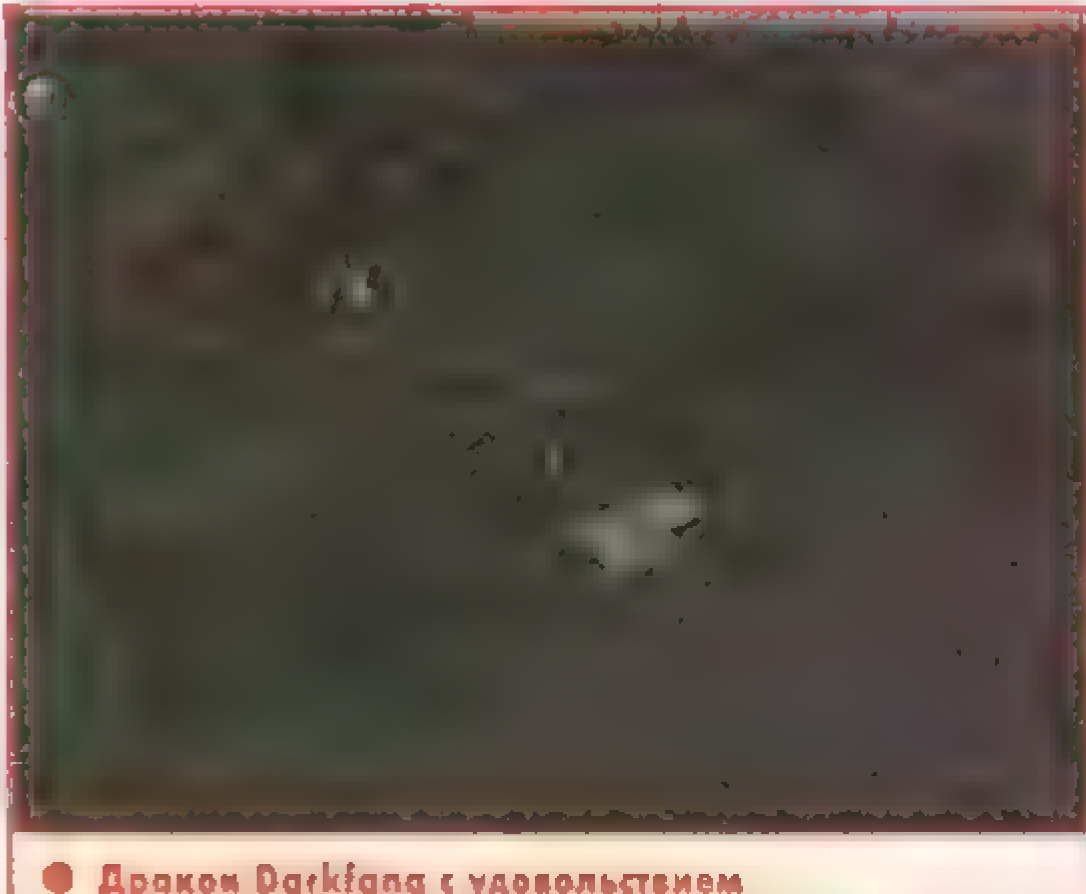
Это квест на время. Чтобы выполнить его, вам придется прокачать персонажа до пятого уровня. Идите в банк (на востоке от Храма), найдите NPC по имени Kihlor Dhul. Скажите ему "Register", затем — "Yes". Он даст письмо. Идите к любому из двух продавцов (оружейнику или арморщику) и скажите ему "Letter". Продавец даст рапорт. Теперь рысью мчитесь в город WindHowl (см. карту). Ни в коем случае не ввязывайтесь в драки и не выходите из игры. Найдите на западе WH некоего Lord Sunrock и скажите ему "Report". В зависимости от продавца, выдавшего рапорт, он даст вам либо 750 золотых, либо 6000 Exp.

- Рапорт продавца Rolph'а дает деньги.
- Рапорт продавца Siegfried'а дает экспу.

Этот квест можно выполнить и второй раз — с другим продавцом

Black Market

Крайне сложное задание, так как выполнять его долго и нудно, а экспы почти не дают, хотя доступ к черному рынку — очень полезная штука. Начните выполнять квест **Merchant Report** и, не добегая до WindHowl, идите в Brigand's Cave. Пройдя пещеры до выхода в Thieves Town, найдите NPC по имени Asarr. Скажите ему "Report" и скорее бегите в WH. Если прохождение сквозь пещеры вам кажется слишком долгим, можете попасться первому же монстру, умереть и бежать уже из храма LightHaven в WindHowl — времени, по идее, хватит. Довыполняйте квест **Merchant Report**, получите 500 золо-



Дракон Darkfang с удовольствием поделится деньгами, лечением и экспой (за выполнение квеста Tomb Raider).



Банк, в котором можно как положить деньги, так и взять их. Здесь же обитает некий лорд, выдающий квест Merchant Report.

тых и немного экспы. Теперь подождите 2 уровня. Найдите Лорда Санрока, поговорите с ним. Он обвиняет вас в утечке товаров, причиной которых являются воры из Thieves Town. Ни в коем случае не говорите выделяющееся "merchandise" — квест аннулируется. Возьмите из сундука в соседней комнате бриллиант и отнесите его Асарру. Он скажет, мол, извиняется за подставу, и предложит обратиться к The Lurker. Найдите в WH тренера скилла dodge — The Lurker'a — и скажите ему "Market of Shadows". Теперь вы можете сказать продавцу оружия, что в соседнем здании, "Black market", и получите доступ к черному рынку.

Бриллианты Лорда Санрока

Вариант 1. После выполнения задания Black Market поговорите с Санроком и признайтесь в содеянном. Он скажет, что искупить свою вину вы сможете лишь возвращением товаров. Здесь есть одна хитрость Лорд Санрок просто тает, когда видит бриллиант в своей многочисленной коллекции. Бриллиант есть в соседней комнате в сундуке. Возьмите бриллиант и просто отдайте его Санроку (сказав "Diamond"). Получите 400 золотых и незначительное повышение кармы.

Вариант 2. В Thieves Town скажите Асарру "Job". Идите в комнату рядом с Лордом Санроком в WH и возьмите из сундука бриллиант. Принесите его Асарру и скажите "Diamond". Он будет благодарен и даже научит вас Thief Skill.

Ссылки по теме

www.linkny.com/~knight/arquests.htm — здесь расписаны все квесты Аракаса. Если вы продвинулись более чем до двадцатого уровня, не забудьте посетить эту страничку и посмотреть остальные квесты первого острова

www.t4cportal.com/knownbugs.asp — список глюков, как вне игры, так и внутри. По последним как раз и надо обращаться к мастерам игры

www.t4cportal.com/guilds.asp — список кланов и серверов, на которых они "живут". С AbyssNet, правда, приведен только SoD, но никто не мешает вам вступить в KoV и кинуть линк на T4CPortal

И напоследок для тех, кто не читал статью о T4C в предыдущем номере, повторяю список необходимых адресов: *www.abyssnet.com, www.t4cgamers.com, www.the4thcoming.com, find at/finns*

Trust Quest

Чтобы выполнить этот квест, нужно убить Балорка на четвертом уровне LightHaven Dungeon, иначе в итоге все обломается. Идите в Brigand's Cove и найдите дальний северо-восточный выход (см. карту). Дойдите до домика Old Hermit'a и поговорите с ним, сказав "trust", "worth", "prove" и "daughter". Идите в WindHowl и перед тамошним храмом найдите девушку по имени Mirak Nira. Скажите ей "Old Hermit" три раза. Затем скажите "trust". Она попросит сделать одно маленькое одолжение — убить сотню гоблинов. Предыдущие убийства не считаются, так что постарайтесь выполнить эту, первую часть квеста как можно раньше. После того как сотня гоблинов честно полегла под вашими ударами, снова идите к ней и скажите "Old Hermit", затем "trust". Она даст кольцо (Ring of trust), которое нужно отнести ее отцу, Old Hermit'y. Донесите кольцо, скажите ему "trust" и получите Amulet of Precision (+5 к Agility) и 4000 экспы

Skull Dagger

На севере от храма LightHaven есть зданьице Mage Tower, в котором обычно продают заклинания. Один из продавцов — тип по имени Uranos. Поговорите с ним, заговорите об ингредиентах и скажите ему "Marsac Cred". Идите в WindHowl, к тамошнему магу по имени Marsac Cred, скажите ему "Uranos". Он расскажет про ингредиент — это всего лишь полуразложившиеся крылья летучей мыши (Decaying Bat Wings). Вернитесь в LH, найдите (можно в подземелье храма) и убейте несколько undead bats — пока не выпадут крылья. Идите к Ураносу, скажите "work", "ingredient" и "Decaying Bat Wings". Он даст Skull Dagger (неплохой ножик, но требует 12 Str, 43 Intel и 15 Wis). Кстати, по последней версии, можно не бегать в WH, а, убив мышь и взяв крылья, просто сдать их Ураносу. Но это информация мною не проверялась.

Вот, пожалуй, и все относительно простые квесты, дающие вам, во-первых, пищу для размышлений, во-вторых, возможность убить время, в-третьих, более или менее прокачаться, в-четвертых, некоторые предметы, которые вполне пригодятся (например, амулет я так до сих пор и ношу).

Кто этот парень, где этот дом

В мире The Fourth Coming есть несколько локаций и персонажей, просто необходимых для выживания и прокачки. Это и маги, и тренеры, и просто добрые NPC. Начнем с малого.

Darkfang

В LightHaven возле кладбища на юге проживает дракон Darkfang. Ключевые слова — "Gold" (он даст 200 монет) и "Heal" (пока вы не достигнете 6 уровня, он будет вас лечить).

Храмовники

Храмы в LH (центр города) и WH (северо-запад). Сказав им "Heal", вы получите полное лечение. Тоже годится максимум до шестого уровня.

Маги

Обучают магии. В LightHaven — на севере в одиноко стоящем здании на полуострове. В WindHowl — на юго-западе, в одном из зданий. Магов легко отличить по одежде — такая вся золотым по черному расписанная. Чтобы выучить новое заклинание, нужно сказать магу "learn" или "teach". Убедитесь, что вам хватает параметров, денег и скилл-пойнтов на новое заклинание — об этом лучше спросить у кого-нибудь из опытных магов, может, они и помнят. Просто киньте в чат фразу "What's the reqs for that spell?", вместо "that spell" подставив название требуемого заклинания.

Тренеры

Обучают полезным скиллам. Всего скиллов немного, а самый мощный можно изучить



Батюшки в храме LightHaven помогают новичкам только одним — бесплатным лечением. Но если вы достигли 6-го уровня, извольте расплачиваться за повышение здоровья!

уже на 30-м уровне. Вот только учителей придется искать — они по всему континенту разбросаны... Но об этом тоже можно спросить в чате — "Where is that skill teacher?", вместо that skill — название скилла, который вам резко захотелось прикупить.

Продавцы

Эти ребята с удовольствием купят и продадут все, что проходит по их части. Например, броню (это один продавец), оружие (это уже другой продавец) или волшебные предметы (это третий продавец). Найти их нетрудно — у них перед офисом вывески висят с пояснениями.

Помогите, я застрял!

Вследствие определенных игровых глюков бывает так, что человек... мм... застревает. Как правило, в связи с тем, что он не видит дверь. То есть — вошел в комнату, а выйти не может. Потому что дверь закрыта. Но открыть ее нельзя. Потому что ее не видно. Вот вам смешно, а я, когда первый раз застрял, сразу запаниковал. Хотя оно того не стоило — достаточно либо позвать GM'а, либо перезайти в игру.

Впрочем, бывают вещи и посерьезнее... Как-то раз я попросил одного приятеля проследить за моими вещами, пока я поменяю персонажа на мула, который таскает все мои ценности. Вышел основным, зашел мулом... вещей нету, приятеля нету. "Что за?.." — подумал я и вызвал GM'а. ГеймМастерша трезвым взглядом заценила ситуацию, спросила, какие вещи я скидывал, никнейм этого приятеля — и через пару секунд мы все трое — я, приятель и GM — оказались на безлюдном острове. После десятиминутного допроса приятель сознался в краже, скинул вещи и был таков. Вроде я с тех пор его в игре не видел..

Еще история. Один парень застрял в лабиринте. Точнее, в Brigand's Cave. Там, честно говоря, после шести-семи пробежек застрять трудно, потому что карта сама уже укладывается в голове, и если не слишком часто останавливаться на драки, то пробегаешь все это дело на автомате. А тот парень застрял. Вопил на весь чат, мол, помогите, вытащите! Когда его GM вытащил, он потом сообщил — парень был второго уровня, его с собой какой-то "десятчик" потащил в группе, чтобы экспу бедняге на халяву добывать, а потом из-за лага вылетел. И второуровник так там и торчал, пока мастер не вытащил... "Ну че, типа ау?"

Вывод один. Если возникают какие-либо технические или игровые проблемы, вызывайте GM'а. Он поможет. Делается это просто — нажимаете Ctrl+L, смотрите, у кого напротив никнейма прописано **GM** (или **Apprentice GM**, или еще-что-то-GM, не столь важно), и расписываете ему проблему в личном пейдже (с помощью опции *Page*).

Ночь. Улица. Фонарь. [illegible] Сюда вам придется зайти как минимум дважды — [illegible]

Клан — это круто!

Примерно половина геймеров, тусующихся в онлайновых РПГ, экшенах, стратегиях или симуляторах, предпочитают рано или поздно обзаводиться своими кланами либо вступать в оные. Психологические предпосылки и мотивации сих странных действий я обсуждать не берусь, хотя все это как пить дать связано со стадным инстинктом и способностью/влечением к размножению. В общем, любят геймеры в кланы вступать. Но если в вашей любимой "кваке" и "контрстрайке" просто прописать в никнейме, скажем, [COOL] — как нечего делать, то в T4C вам придется хорошенько постараться. К никнейму придется приделать аббревиатуру клана. А чтобы сделать это, нужно заплатить GM'у — внимание! — 100.000 (сто тысяч) золотых. Для сравнения: за одну убитую крысу дают 1-2 золотых, за гоблина — 25-30, ну а максимум для героя 15-го уровня, убившего действительно сильного монстра типа Ассассина, — 100 золотых. Вот и думайте, нужен вам клан или нет. Сейчас на сервере AbyssNet самым распространенным кланом является, наверное, KoV (Knights of Valor), в который чуть было по собственной глупости не попал и ваш покорный слуга. Дело в том, что туда берут только людей с положительной кармой и тех, кто помог в чем-либо кланерам KoV. В общем, однажды я ходил в компанию против орков с приятелем из этого клана. Его убили, он исчез и, как полагается, оставил на земле 15% своих вещей в виде одной-единственной, но жутко дорогой



Здесь обитают тренеры. Кто-то повысит атаку, кто-то научит Power Blow, а кто-то даже поделится квестом, очень сложным квестом, так что на рожон лезть не стоит... .

накидки. Я прихватил эту накидку и бросился спасать свою тогда еще слабую шкуру в сторону LH, где, по моим прикидкам, и должен был возродиться кланер. Я притащил ему обратно накидку, наверное, потому, что на меня она тогда не налезала — параметров не хватило. Он же справедливо рассудил, что раз я так серьезно помог ему, то должен быть удостоен чести вступить в клан KoV. А вступление, надо сказать, заставит вас соблюдать устав клана, что для меня, личности свободной, практически нереально. Слава богу, у меня не оказалось ста тысяч золотых и "пришлось" отказать.

Отсюда мораль: думайте головой, нужно ли оно вам.

На сегодня все. Заходите еще — *torick@igromania.ru*. ■

[illegible]

Аккурат в тот день, когда я пришел в мир T4C, там состоялось замечательное состязание, устроенное GM'ами. Турнир назывался "Bring home bacon", и сведения о нем я собирал отрывками из уст различных участников и болельщиков.

Насколько я понял, выглядело все это следующим образом. Два клана (кажется, это были гильдии KoV и SoD) собирались в условленном месте в условленное время и, начиная в LightHaven, мчались всей гурьбой разными путями в WindHowl. Прикол был в том, что с собой у них был один из членов клана, которого превратили в свинью. Если по пути так случалось, что "бекон" убивали, приходилось начинать все сначала — от храма в LH. К сожалению, турнир проводился только один раз. Я присутствовал при "раздаче слонов", но запомнить, насколько крутые вещи давали, увы, не мог, так как сам был новичком (третий или четвертый уровень). В данный момент я пытаюсь уговорить GM'ов провести еще один турнир с "беконом" или что-нибудь еще в таком духе. Отвечают, что когда посещение сервера увеличится, тогда, может быть, и проведут еще разок...

Alexey MakarenkOFF

ЖИЗНЬ на острие ИГРЫ

Эволюция насмарку

Как только грызун осваивался и улавливал логическую связь "кнопка-удовольствие", он начинал давить на девайс с небывалым остервенением. И "получал удовольствие" до полного истощения нервной и прочих систем.

Человек все познает в сравнении. Вряд ли кто-то станет спорить с этим утверждением. Недавно прочитал роман Марининой и неожиданно для себя понял, что пишет эта "бульварная писательница ширпотреба" (как выражаются некоторые газетчики) значительно лучше, чем Агата Кристи. Стиль мощный. Мысли ровно построены, выводы — не поспоришь. Да и сюжет подбирает вдумчиво, сколько деталей по полочкам разложено, а в единую картину они лишь на последних страницах собираются. Или вот еще фильм посмотрел, "Семь" называется, тот, что с Брэдом Питом. Сильное кино. Все, что до этого в жанре снимали, в подметки ему не годится. А не появись этот фильм, ведь так бы и полагал, что "Блэрская ведьма" — предел мистических мечтаний. Это все к тому, чтобы вы прониклись, как важно человеческому мозгу иметь начальную точку отсчета для сравнения старого с новым. Когда сравнивать не с чем, то новоявленное воспринимается как предел мечтаний.

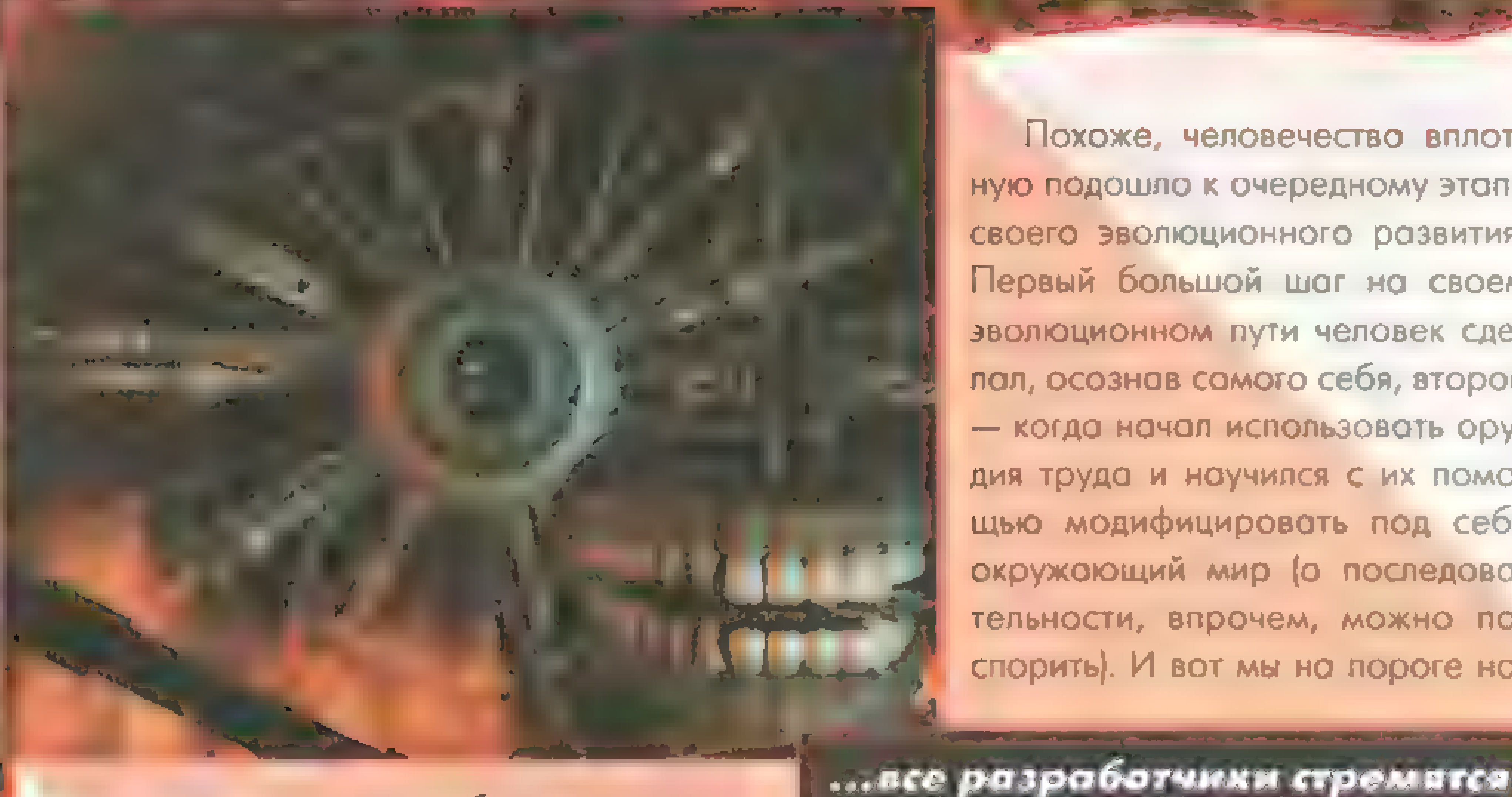
Но прогресс не остановить. Потому что обусловлен он стремлением человека получать удовольствие в неограниченных количествах. И стремление это неискоренимо, потому что зарыто в самую подкорку сознания любого живого существа. Можно сказать, что мы еще и людьми-то не были, а стремление к наслаждению уже было. Есть такой замечательный опыт. Его какой-то физиолог (не помню имени) придумал, и суть проблемы данный опыт как нельзя лучше отражает. Означенный ученый брал крысу и вживлял ей в мозг электроды, которые при надавливании на соответствующую кнопку раздражали центры наслаждения. После чего крысе, так сказать, демонстрировали действие прибора. Как только грызун осваивался и улавливал логическую связь "кнопка-удовольствие", он начинал давить на девайс с небывалым остервенением. И "получал удовольствие" до полного истощения нервной и прочих систем. Так и помирал "под кайфом". Потом уже другие ученые и с другими животными подобные опыты проводили (даже с приматами экспериментировали), и всегда результат был одинаков.

В компьютерных играх наблюдается сходная ситуация. Человек стремится получить как можно больше удовольствия и прикладывает немало усилий, чтобы "качество" удовольствия постоянно возрастало. Вопрос только в том, на что ориентируется геймер, когда оценивает качество игры. Ведь и в случае с компьютерными играми должна быть какая-то точка отсчета. То, с чем сравнивается очередное "творение" геймейкеров. Интересно, что ни одна из вышедших на сегодня игр не воспринимается как идеал. Значит, мы сравниваем новые игры не с их предшественниками. Подумать только, какая-нибудь современная 3D-стратегия, если мысленно сопоставить ее, скажем, с Dune 2, выглядит просто пределом мечтаний. Однако не мы ли порой кроем подобные суперноваторские "три-дэ-рэтээсы" почем зря... Выходит, точка отсчета лежит где-то чуть повыше того, что могут предложить играющему современные игры.



Копаем чуть глубже и обнаруживаем эту самую планку, что называется, у себя под носом. Жизнь. Разве не с ней большинство из нас сравнивает любую новую игру? Нет, никто не пытается говорить о заложенных в геймплей возможностях, которые в нормальной жизни просто нереализуемы. Речь идет о реализме. Получается, что предел мечтаний — это полное соответствие игрового окружения тому, что мы можем воспринимать в реальном мире. Например, просто идя по улице. И на данном этапе развития игрового жанра "жизнь правит балом". То есть все разработчики стремятся сделать игру, максимально близкую к реальной жизни. Не в плане полного соответствия законам реального мира, а с точки зрения детализации игрового пространства и числа средств "общения" этого пространства с играющим. Если быть еще проще, то все пытаются сделать игру, в которой "картинка" была бы неотличима от того, что видит наш глаз в реале. Игру, в которой можно было бы вдыхать запахи "полной грудью", тем или иным способом ощущать "действие" окружающей (игровой) среды на свое тело... ну и так далее по списку. В итоге должно получиться нечто близкое к утопическому Диптауну из романа Сергея Лукьяненко "Лабиринт Отражений".

Следующий логический шаг достаточно очевиден. Как только эффект присутствия (т.е. должный уровень реализма) будет достигнут, то "править балом" будет уже не жизнь, а компьютерные игры. Они смогут



раздражать значительно большее количество центров удовольствия и делать это с большей интенсивностью. Ведь в игре значительно проще, чем в жизни, смоделировать ситуацию, приносящую удовольствие (неважно, что это будет: прыжок с парашютом, горячая ванна, сладкий пудинг или секс с Мадонной). Мы начнем, как те самые крысы, жать на кнопочку с большей интенсивностью. Сейчас мы ограничены рамками, налагаемыми физическим миром; в игре же, которая ничем по ощущениям не отличается от реальности, эти рамки существенно расширятся.

Куда движется игровая индустрия, когда сами игры станут реальнее жизни? Понятно, что некоторое время будет наблюдаться экстенсивный рост. Когда игры будут осваивать просторы "нового жанра". Все очертя голову начнут пробовать то одно, то другое Но в играх подобного рода достаточно быстро окажутся реализованы все "пределы человеческих мечтаний". Ведь моделировать среду на уже готовом движке предельно просто. Особенно если движок этот — предел мечтаний. Число нажатий на кнопочку удовольствия начнет зашкаливать. Игра сможет (и обязательно сделает это) потеснить саму жизнь по количеству и качеству получаемых человеком удовольствий. И придется искать новые ориентиры, новые "планки", на которые можно равняться. И они просто обязаны быть лучше всего того, что способна предложить нам жизнь сейчас

...все разработчики стремятся сделать игру, максимально близкую к реальной жизни. Не в плане полного соответствия законам реального мира, а с точки зрения детализации игрового пространства и числа средств "общения" этого пространства с играющим... В итоге должно получиться нечто близкое к утопическому Диптауну из романа Сергея Лукьяненко "Лабиринт Отражений".

Похоже, человечество вплотную подошло к очередному этапу своего эволюционного развития Первый большой шаг на своем эволюционном пути человек сделал, осознав самого себя, второй — когда начал использовать орудия труда и научился с их помощью модифицировать под себя окружающий мир (о последовательности, впрочем, можно поспорить). И вот мы на пороге нового "шага", который, возможно, сможем совершить благодаря компьютерной игровой индустрии. Шаг к совершенству и в неизвестность одновременно. Сейчас мы не способны в полной мере осознать, что ждет нас в будущем. Как не мог знать человек, впервые взяв в руки палку (которую в дальнейшем историки назовут оскорбительным термином "копалка"), к чему приведет этот его шаг все человечество спустя тысячелетия. Но темпы развития технологии в наш век столь велики, что шаг, на который раньше уходили столетия, теперь вполне может быть сделан за два-три десятка лет. Так что у нас с вами есть неплохие шансы дожить до нового витка эволюционной спирали вида Homo Sapiens, витка, смоделированного совершенствованием компьютерных игр. И лично мне чертовски интересно посмотреть, что ждет человечество там, "за поворотом"

...мы на пороге нового "шага", который, возможно, сможем совершить благодаря компьютерной игровой индустрии. Шаг к совершенству и в неизвестность одновременно.

Постскриптум

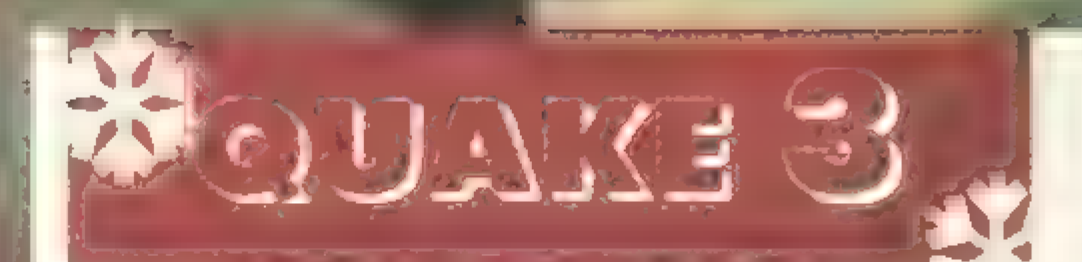
Маленькая биологическая справка. Существует альтернативное мнение, что описанный в данном материала "новый виток" спирали развития человечества есть ничто иное, как тупиковая ветвь нашей цивилизации. То, к чему в свое время и разными путями пришли майя, инки и Великая Римская Империя. Пытаясь отгородиться от реальности или попросту подменяя ее новыми идеалами и целями, мы не учитываем одного очень важного момента. Человеческий организм по природе своей рассчитан на функционирование в реальной физической среде. Возможно, уход от реальности в игровое компьютерное пространство приведет к тому же эффекту, к какому привело крысу излишне частое нажатие на "кнопку удовольствия". Получив небывалый простор возможностей и необходимость построить новый идеал бытия, мы попросту "сгорим". Системы нашего организма, и в первую очередь нервная, попросту не выдержат подобного напряжения. Темпы развития цивилизации превзойдут адаптационные способности человеческого тела, и все закончится даже раньше, чем человечество сможет осознать неизбежность конца Но это всего лишь одна из множества альтернативных версий дальнейшего развития событий. И автор вовсе не исключает возможность хеппиэнда ■



> Обсудить тему в дискуссионном разделе "Почты"

по электронке — gamer@igromania.ru,

по старинке — Тихорецкий бульвар, д.1 корп.5, оф.415



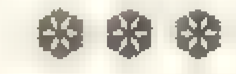
НОВОСТИ

www.tactical-ops.net

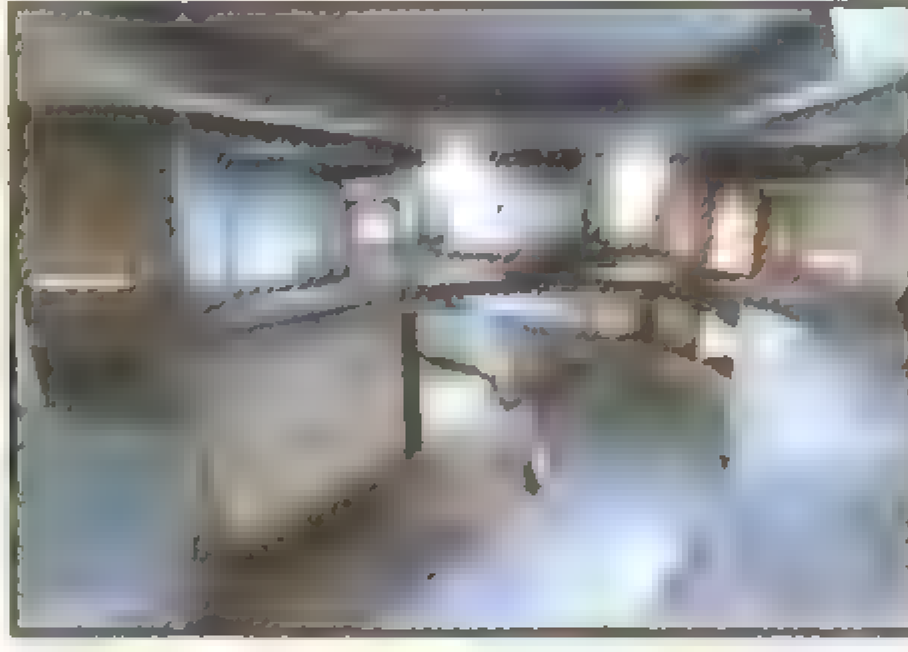
Наиболее характерными особенностями новой версии TacticalOps 1.6 beta можно назвать исправленную скелетную анимацию моделей (в версии 1.5 при се-



тевой игре модели иной раз дико перекручивало и деформировало); дальнейшее усовершенствование и оптимизацию игровых карт; ну и, разумеется, проделана изрядная работа по общей оптимизации кода, отстрелу глюков/багов и исправлению игрового баланса. А в грядущей в скором времени Beta2 обещаны 2 новых вида оружия (НК-33 и НК-55) и как минимум одна-две новых карты.



www.halflife.net/randomnine/frames.htm



Объявлена разработка нового мода под H-L под названием Turbo. В основе геймплея — гонки с использованием пропеллеров. Звучит отвратительно, но тем не менее это так. Есть трасса, по которой надо летать со страшной скоростью, изображая из себя Карлсона последней модификации. К сожалению, пока оружие и боты недоступны. Это альфа, но играбельная. Точнее — смотрибельная



www.planetunreal.com/strikeforce

Пожалуй, самая неожиданная новость от авторов проекта Strike Force — объявлено о его разработке под еще не вышед-

Madness

www.planetquake.com/madness/

Мод Madness отличается от прочих модов тем, что в нем нет существенных отличий от прочих модов, которые, в свою очередь, сильно отличаются друг от друга; Madness сводит отличия этих модов к минимуму, тем самым выгодно отличаясь от них... хм... Где я?..



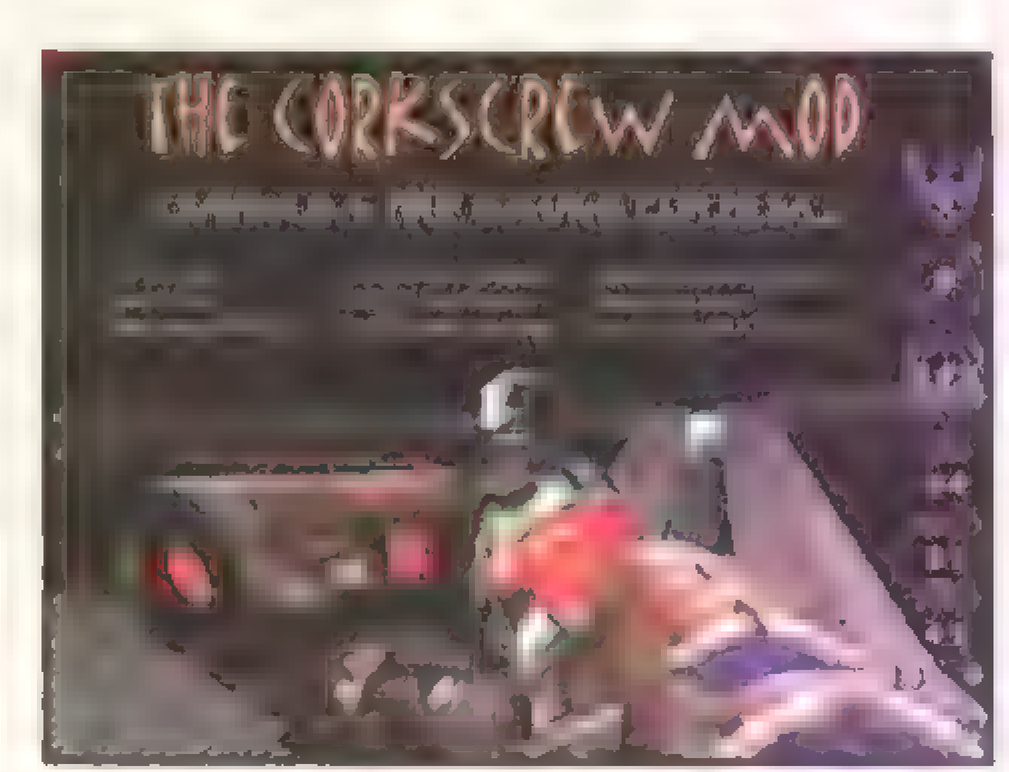
Сущность сего мода — это смена дизайна оружия. Каждый его вид обзавелся возможностью альтернативного огня, как в Half-Life или в UT. Всего в моде 13 видов оружия, причем сюда включены аналоги тех смертельных штучек, что наличествовали в первой и второй Кваках. Все остальное — геймплей, например — осталось таким, каким оно было в оригинальном Ку3. В общем, вряд ли мод стоит того, чтобы его выкачивать. На диске "Мании" отсутствует — чего место зря тратить...

CorkScrew

www.planetquake.com/fire/corkscrew/index.html

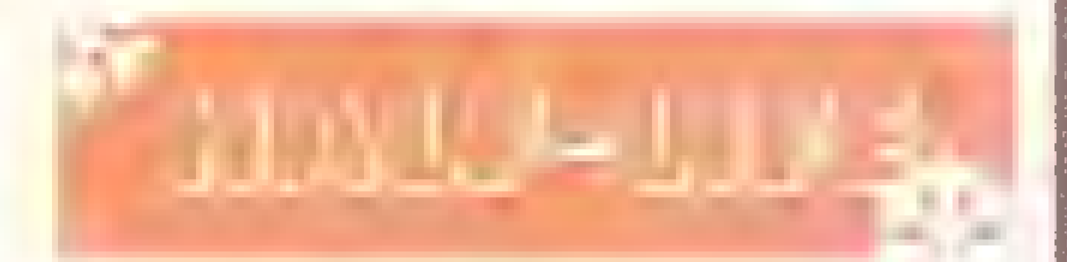
Этот мод заслуживает того, чтобы взглянуть на него внимательнее. Вроде бы — типичный дефматч, но существуют две главные вещи, делающие дуэли куда как нетипичными. Во-первых, разработчики выкинули все Ку3-оружие, кроме рельсы особого дизайна и формата. А во-вторых, в CorkScrew есть крюк.

"Рельса" полностью переделана, выстрел стал значительно зрелищнее — этакая спиральная молния. Патроны уничтожили как класс, между выстрелами проходит теперь больше времени; и есть индикатор перезарядки. Существенно возросла и убойная сила мутировавшего рейлгана. Но самое привлекательное в моде — это не оружие, вовсе нет. Это крюк, которым можно цепляться буквально за все (ну, как это обычно и водится у крюков в "Кваках"). Действует стопроцентно. Сочетание подобного устройства с рельсой делает рассматриваемый мод предметом мечты для кемперов. С помощью крюка в CorkScrew можно совершать просто безумные акробатические трюки, проникать в места, обычным



смертным недоступные, и оттуда вести смертоносный огонь. Одно попадание приводит к смерти противника, что изумительным образом обостряет геймплей и способствует развитию реакции

В общем, если традиционные способы игры вас уже не устраивают, стоит скачать мод (или взять на нашем компакте). Повеселитесь!



HALF-LIFE

Blood For Honor

www.bloodforhonor.com

Если вы помните такие моды, как Master Sword или Wizard Wars, то сможете примерно представить, что вас ожидает и в случае с BfH. Это дефматчевый мод с разделением на классы, коих всего четыре:



Воин — самый мощный класс, с броней 300 единиц и с целым набором колюще-режуще-давящего инструмента. Может становиться берсерком.

Маг — ну что можно про него сказать? Дохлый, но крайне неприятный, запоем пьет ману и швыряется всякой магической гадостью.

Амазонка — веяние политкорректности, вооруженная крюком, которым цепляется за все, что попадет под руку.

Арбалетчик — средневековый снайпер.

На каждой карте существует два принципиально важных объекта, без которых игра просто немыслима. Это Храм (Temple) и Кузница (Forge). В Храме можно приобрести новые способности, правда, только для магов, или купить бутылочки со здоровьем или маной. В кузнице, само собой, приобретают оружие и доспехи. Приобретают — ибо здесь есть деньги. А кроме них, есть экспа. И то и другое получают за уничтожение себе подобных. Так что — стимулов для убийства предостаточно.

В целом же мод представляет собой довольно любопытное изделие, но рекомендуется строго поклонникам экшенов фэнтезийной направленности. Заядлый каунтерстрайковец вряд ли найдет здесь для себя что-либо интересное.

Chemical Existense

www.redgenesis.com/ce/ce.shtml

Этот мод создан для одиночной игры. Синглплеер — редкий гость в наших краях Как во всех ТС, здесь присутствует даже сюжет. Reece Max, программист, приезжает в город Motashe, чтобы навестить свою сестру. По прибытии он обнаруживает вокруг себя полный бардак с грабежами, убийствами и насилием прямо посреди улиц... Как вы думаете, что он делает? Ну! — с радостно-безумным энтузиазмом кидается в самую гущу вакханалии. А перед экраном сидим мы. И шевелим, шевелим, шевелим мышью...



При первом же взгляде на мод понимаешь, что разработчики явно переиграли в SiN. Мрачный город, где бегают толпы бандитов, за ними гоняются корпоративные секьюрити, какие-то наркоманы везде, мутанты, гопники. Словом, Первопрестольная где-то с десяти вечера и до утра.

Однако оформление на уровне. В мод включен набор нового оружия: от "Узи" и до плазменной винтовки. Переделан HUD, где теперь отображаются и такие показатели, как сила и выносливость. Разумеется, не обошли вниманием и врагов. Они все разные, абсолютно. Но знаете, все эти враждебные гуманоиды, кем бы они ни были, зомби ли, нологовыми ли инспекторами... Попривыкли мы к ним, что ли

Впрочем, мод все равно весьма и весьма симпатичный. Одиноким любителям разнообразить сингл — рекомендуется.



Infiltration 2.81

ww.planetunreal.com/infiltration

Раньше Infiltration можно было смело назвать оружейным модом. Разработчики ограничивались заменой стандартного оружия на собственное, в данном случае — реальное. Но с версии 2.8 мод плавно превратился в тотальную конверсию. Со своими картами и прочими атрибутами ТС. Пока сложно сказать, насколько он хорош и конкурентоспособен относительного того же Tactical Ops и Strike Force, но будущее у него, бесспорно, есть



Ut OldSkool Amp'd

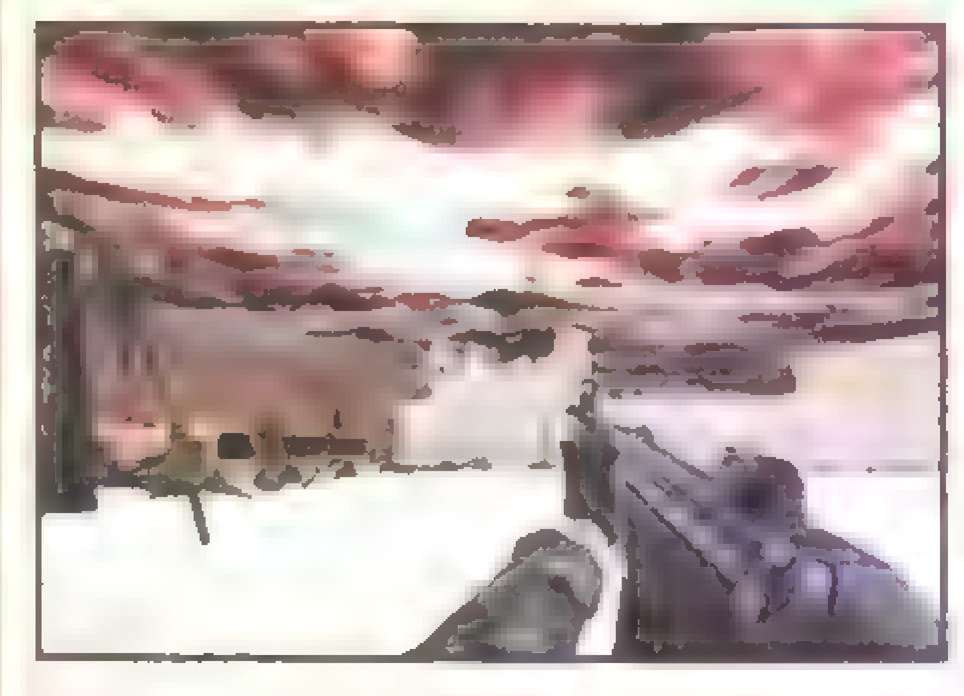
www.unreality.org/usaar33

Любопытнейший мутатор, позволяющий делать неожиданные вещи

— играть в Unreal на основе UT;

— произвольно менять бэкграунд меню;





шую **Tribes 2**. В первой же версии на движке Tribes 2 будет 30 видов реального оружия, новая, полностью настраиваемая система выбора классо игрока, 12 видов транспорта для боев в воздухе, на земле и в воде, ну и, разумеется, полностью новые модели. Посмотрим, что из этого выйдет и когда...

А пока вовсю кипит работа над версией 1.60 под **UT**, в которой будут новые скины для моделей, полностью новый HUD, сменятся все звуки (их более четырехсот), ну и, разумеется, будет оптимизация под самые последние патчи (на данный момент — UT436).

www.unreal.ru/files/UTPatch436.exe

Вышел патч 436 для UT. Взять его можно с нашего компакта, либо по указанной ссылке

Вот список изменений

— устранены ошибки, возникавшие ранее при использовании джойстиков в качестве управляющего устройства;

— устранены ошибки сингового лэддера 432-й версии патча;

— добавлено сообщение о статусе системы защиты пароля, отправляемое сервером клиентам,

— устранена проблема совместимости **ChallengeHUD** с некоторыми модификациями;

— гарантируется стопроцентно корректная работа опции **TextureLock**;

— устранены проблемы, возникавшие ранее при попытке повторного запуска редактора **UnrealEd** после его зависания,

— устранены незначительные ошибки визуализации подключаемых текстур при работе с редактором **UnrealEd**.

Кроме того, разработчики сообщили о полной "сетевой" совместимости 436-й версии патча с предыдущими заплатками, начиная от UT432 и выше.



Из офиса компании **Microsoft** пришло сообщение о том, что движок **Unreal** является теперь официально лицензированной

платформой разработки игр для консоли **X-Box**. Говоря проще, камрады, **Билл Гейтс** приобщил-таки один из самых перспективных игровых движков современности. И не поздравить его с этим просто нельзя.



www.planetquake.com/warbird/

Warbird Productions объявили о выходе версии 1.0 мода **Bazooka Q3**. Море ракет,



бомб и гранат... Кишки, брызжущие свежим содержимым вам в монитор! Оно того стоит, поверьте мне. Смерть кемперам!

* * *

http://planetquake.com/dragonball/layoutmainfinal.htm

Появилось обновление для ожидаемого мода **Dragonball Quake** — жуткие анимешные модели Гляньте сюда! Вы только посмотрите на ЭТО! Впрочем, несомненно, фанатов окажется просто миллион к дате релиза. Аниме, все ж таки... Местами даже хентай



www.planet-quake.com/lvl/

На сайте **LvL-Q3A** появились пять новых уровней. Весьма профессионально сделаны. Советую обратить особое внимание



— использовать оружие U в UT и наоборот;

— получить полную поддержку мутаторов UT в U;

— хранить до 20 save'ов (стандартно 10),

— создавать свои мэп-паки.

То есть, фактически, играть в старый добрый Unreal на более современном движке UT, причем настроек — море. Недавно, кстати, вышел апдейт, который также рекомендуется к скачиванию.

Unreal Fortress

www.unrealfortress.com

www.planetunreal.com/modsquad/reviews/unf.htm

Выхода этого мода ждали почти год, то есть практически со времени появления самого UT. Думаю, все знают, что есть Team Fortress в "Квейках" или, скажем, Half-Life

Все же расскажу, но очень вкратце. Имеет место противостояние двух команд, в каждой могут быть представители различных классов. В случае UnF это:



Ranger — легковооруженный скаут, то бишь разведчик. Максимум 75 брони и 50 здоровья, столько же имеет с самого начала. Вооружен сканнером, автоматом, laser pointer'ом, двумя разновидностями гранат (flare и concussion), шипами (колючками) и табельным ножом. Как и положено шпионам — быстр и малозаметен.

Marksman — снайпер, 50 брони и 90 здоровья максимум, столько же при респауне. Вооружен снайперкой, пистолетом, осколочными гранатами и ножом. Умеет апгрейдить sentry

Commando — солдат передовой, штурмовик. Максимум 200 брони на 100 здоровья, столько же дается при респауне. Рокетланчер, автомат, "гвоздяные" и осколочные гранаты, нож — его вооружение.

Arsonist — огнеметчик, 150 брони на 100 здоровья максимум, огнемет, пистолет, три разновидности гранат (napalm, frag и flashbang) и нож. Словом, зажигательный парень

Demo Man — подрывник, 120 брони на 90 здоровья. Управляется с мортирой, гранатометом, пистолетом, detpack'ом, claymore'ом, осколочными гранатами, ножом и рацией.

Field Medic — добрый доктор Айболит. 100 брони на 90 здоровья. В его вооружение входят аптечка (этакий немаленький шприц, сразу вспоминается известный эпизод из "Кавказской пленницы"), автомат, три разновидности гранат — concussion, biological и frag, а также нож.

Heavy Gunner — специалист по тяжелому вооружению, 300 брони на 100 здоровья, миниган, пистолет, 2 разновидности гранат (frag и mirv), нож. Может апгрейдить sentry

Saboteur — ниндзя-диверсант, 90 брони на 100 здоровья, нож, комплект для разоружения противника, автомат, транквилизирующий пистолет, осколочные и emp-гранаты.

Armourer — инженер, 50 брони на 80 здоровья, может ставить турель (sentry) и раздатчик (dispenser), а также камеры скрытого наблюдения, детектор движений/перемещений, лазерные мины. Вооружен ножом, пистолетом, осколочными гранатами и здоровенным разводным ключом, которым может не только чинить и перезаряжать сентри и деспенсеры, но и окучивать противника

Как видно, все классы различаются — здоровьем, броней, оружием и специальными навыками. Для выяснения отношений авторы пока предоставили 9 карт, в будущем обещано еще несколько. Словом, несмотря на некоторую сырость первой версии (уже вышел патч, исправляющий большое количество ошибок и глюков) — играть можно и нужно, благо поддержка ботов есть, если не с кем или нету возможности поиграть по сети. Чего вам и советую.

COUNTER-STRIKE

Тактика игры

Под давлением многочисленных писем, в которых читатели просят "написать руководство по тактике в Counter-Strike", мы решили пойти на этот шаг и опубликовать в журнале подобный материал. Мы уверены в его практической ценности, но вот будет ли она востребована в достаточной мере — этот вопрос пока остается открытым Поэтому мы запускаем своего рода пробный шар — краткое, но емкое руководство по тактике игры всего лишь на одной карте — **de_train**. Если поднятая тема окажется



вам интересна — изложите в письменном виде свое желание увидеть продолжение и — пришлите на e-mail'ы либо почтовый адрем журнала.

А мы, в свою очередь, подумаем над тем, о какой карте рассказать в следующий раз

Таким образом, приступим.

Печально, но в первое время карта de_train не была оценена по достоинству — многим она казалась слишком сложной, с массой темных, кемперских мест. Сказывалось и обилие плоскостей, которые здорово тормозили графику на слабых машинах. Времена шли мимо, и геймеры, устав от тупой аркады, постепенно проникались пьянящим ароматом слов "тактика" и "стратегия". И когда хорошие команды стали уделять тактической подготовке такое же внимание, как и личному уровню игроков, — пришло время de_train.

Необычность de_train в том, что изначально нельзя объективно оценить ее сбалансированность. При низкой организованности команд карта почти наверняка будет за Террористами (T) — стоит пойти всем стадом в одном направлении, и победа в кармане. При высокой степени организованности чаша весов резко смещается в сторону Каунтер-Террористов (CT); все, что требуется, — это держать несколько точек и вовремя сообщать товарищам о количестве свинца в своем бренном теле.

А как же баланс, спросите вы? А баланс, друзья мои, в том, что при идеально четкой игре CT и великом разнообразии тактик со стороны T шансы обеих команд не просто уравниваются, а становятся ровно 50/50 (проверено на "отцах"). Итак:

Карта: de_train
Команда: пять человек
Раунд: 3 минуты

COUNTER-TERRORIST (CT)

Из префикса карты (de) следует, что задача CT — не дать террористам поставить бомбу либо — суметь вовремя ее обезвредить



В нашем случае есть два bomb place и некие критические точки (обозначены на схеме буквами), прорыв одной из которых несет массу неприятностей CT и дает полпобеды T

На точках C и D располагается по одному человеку; задача человека на

на Wirlwind и Curvy (aka Slopy:Arena). Первый — это просто красиво, см. скриншот. А вот второй представляет собой интересное архитектурное... хм... творение, по нему забавно и с гранатометом побегать.



www.planetunreal.com/arenc

Модификация Rocket Arena обновилась до версии 1.60, однако на сайте авторы как-то скромно забыли дать подробный список отличий от предыдущей версии. Но вкратце — эта версия совместима с UT 432 и выше (именно с версии 432 убрана проверка наличия оригинального игрового CD), а также добавлена пара новых арен — RA-DavidM и RA-Shinigami



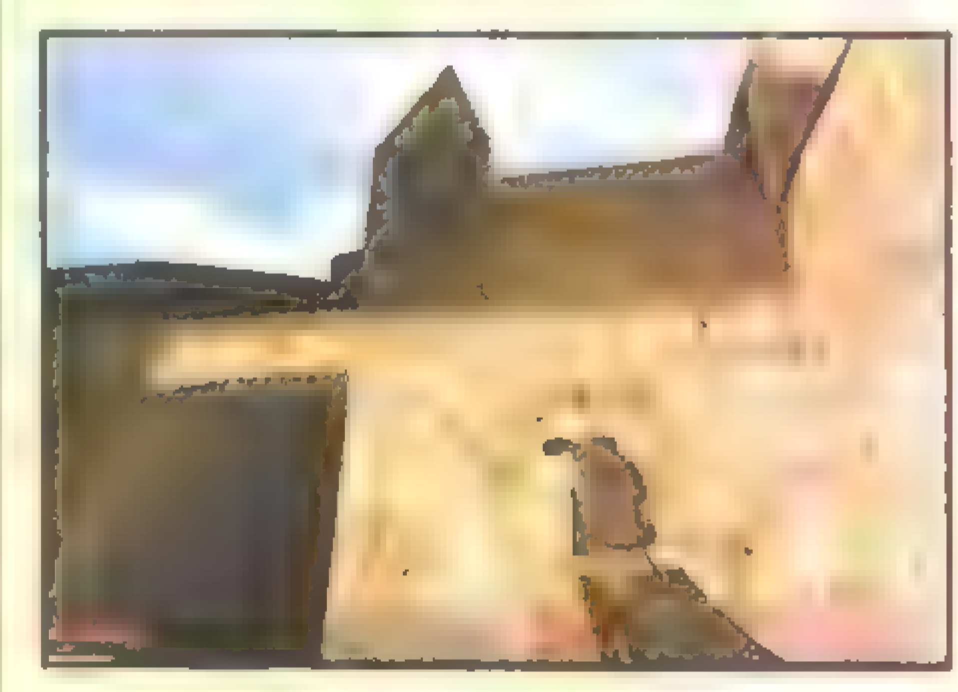
www.chaosrealm.com/stargate/

Очередная схватка с пришельцами Странный артефакт, найденный в Египте, древнее пророчество. Врата. Звездные Врата. Другой мир. Есть ассоциации? Так вот, вскоре ожидается мод для H-L по этому фильму. Называется он, понятное дело, Stargate

❄ ❄ ❄

www.operationredfalcon.com

Состоялось обновление проекта Operation: Red Falcon. Это будет полная



конверсия H-L. Полный набор оружия, оригинальные противники и миссии — некоторые из них будут происходить в России



www.fortunecity.com/underworld/evil/350/downloads.html

Состоялся релиз Counter-Strike Waypoint Pack версии 5.0. Радуйтесь. Теперь можно будет научить правильно двигаться еще большее количество ботов в C-S на еще большем количестве карт. Добавлено несколько новых фич, среди которых есть поддержка C-S версии 1.0. Очередные баги пристрелены на месте. ■

Клубные новости

Тест-чемпионат

В середине ноября в **Питере** прошел турнир по **Q3A** версии 1.25. Нельзя сказать, что чемп проводился ради оценки "качества" новой версии "Квейка", но в итоге именно в тест новинки все и вылилось. И, надо сказать, играющим 1.25 не понравилось: нарекания так и сыпались из-за игровых столов. А больше всего удивил результат чемпионата, который, мягко выражаясь, не совсем соответствовал прогнозам.

1 место — **Cobra**
2 место — **B9-Spirit**
3 место — **B4-Voodoo**

Отборочные игры Babbage's CPL

А вот на отборочных (проведенных пока только на территории США и Канады) играх **Babbage's CPL** никто ничего не тестировал. На чемпе просто выясняли, кто же будет играть на грядущих соревнованиях. Уж не знаю, связано ли это как-то с "обкатанностью" версии игры, в которую все рубились, но сюрпризов в результате практически не было.

Dream Cite, Quebec, Canada:
1.dnx3
2.4Rilla

Game Domain, Spriendfield, USA:
1 stx-doggod
2.kr-carde
3 stx tagwagon

Triangle Gaming Zone, NC, USA:
1.nB.sethkatzman
2.nB gabedoliner

Помимо того, что стал известен список участников, в Сеть просочилась и еще одна интересная новость. Похоже, "папа" **Трэш** (Tresh), о котором вы просто не могли не слышать и который вот уже сколько времени не появляется на игровой-спортивной сцене, выразил желание участвовать в чемпионате. Вот это действительно новость. Если обещания Треша приехать сбудутся, то можно только гадать, сколько зрителей соберется посмотреть на игру "отца всех времен и народов". Другое дело, что конкурентов у Треша сейчас куда как много, ведь за послед-

точке C — начать закидывать проход Flash- и HE-гранатами сразу после укрепления на позиции. Это остудит пыл террористов, если они решатся идти на rush к BP2.

Задача человека на точке D — анализировать ситуацию и при необходимости вызывать подмогу. Очевидно, что это позиция снайпера или по меньшей мере человека с оптикой. Но даже если этот человек снайпер от природы, полубог или попросту ПаПа, пятерых врагов уложить будет весьма непросто. Поэтому в случае сильного давления со стороны T есть смысл отойти на точку D1 и подождать подкрепления. Итак, основная задача людей на C и D — сдержать T всеми доступными средствами в первые 10-15 секунд атаки и вовремя вызвать подмогу.

Позиции A и B — это тоже не Гавайи. Одновременно нужно держать три прохода, каждый из которых ничем не лучше другого. Задачи людей в данном случае таковы:

X: сдержать первые секунды rush'а террористов через центральный проход B(T), но ни в коем случае не отходить назад. Куда угодно — влево, вправо, полететь птичкой — но ни шагу назад. Отойти — означает подставить команду. Когда все остальные займут свои позиции — следить за выходом с лестницы Z и центральным проходом B(T).

A: аккуратно держать туннель A(T)-A(CT). Аккуратно — это значит не изображать Рембо с калашом наперевес, а в случае серьезных проблем отойти направо, тем самым поставив террористов под перекрестный, с человеком на вагоне B, огонь.

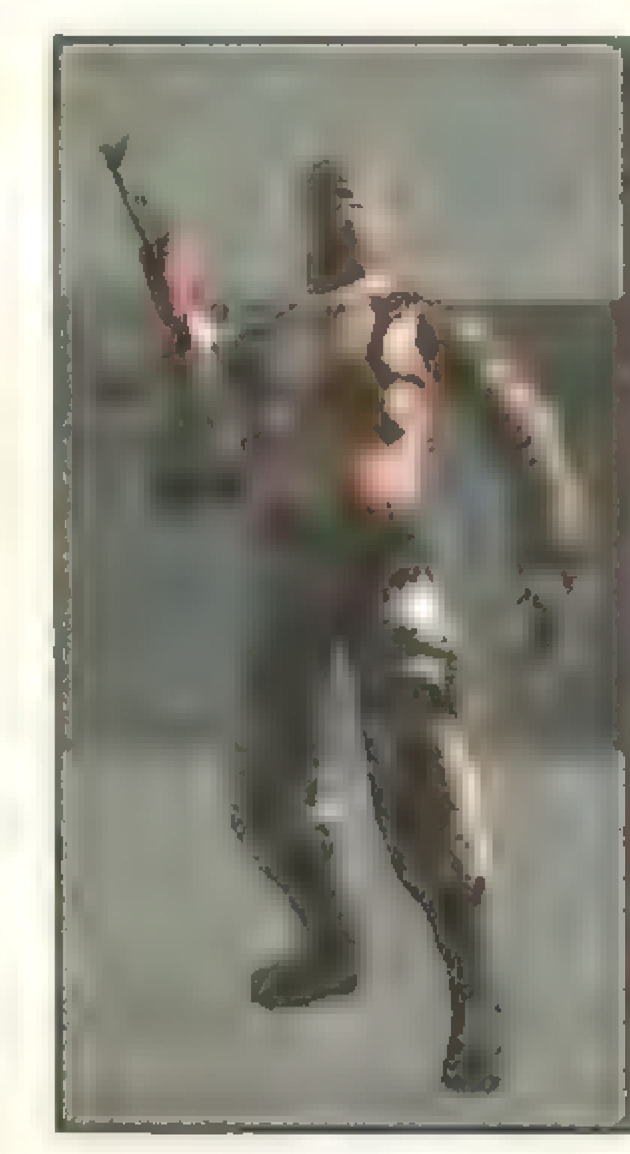
B: основной приоритет — не дать возможность T выйти из центрального прохода. Позиция на поезде очень удобная, и при некоторой сноровке в проходе B(T) будут лишь лужи крови и пачка бесхозных пушек. Другой важный момент: по первому зову товарища крепить всех и вся на выходе из туннеля A(CT). Здесь надо отметить, что точка 'B' — это самая ответственная и наиболее простреливаемая позиция, однако и самая выгодная с точки зрения обзора. Чувство плеча у человека на B(CT) должно быть как минимум на пять с плюсом.

Теперь самое главное. Основа обороны CT, с тактической точки зрения, — это сыгранность, умение быстро и четко описать боевую ситуацию и, конечно же, личное мастерство координатора команды. Играть на de_train без координатора по меньшей мере неразумно.

TERRORISTS (T)

Базовую тактику террористов можно условно разделить на несколько схем:

1. Rush с самых первых секунд раунда, пока CT не успели окопаться на своих пози-



циях. Rush — это наиболее действенный метод, особенно в первых раундах, когда все решает количество атакующих террористов, а не очередь из длинного ствола CT.

2. Тихий подход (шагом) к позициям и стремительный прорыв с одного или нескольких направлений. Главное здесь — полная скрытность, дабы CT до последней секунды не знали о планируемых точках прорыва.

3. Ложный след. Из команды выделяется один человек и идет в противоположную от места атаки точку. За 3-10 секунд до прорыва он начинает топить CT в море флэшей и HE-гранат, душить дымом и наводить шухер беспорядочной стрельбой. В лучшем (для террористов) случае CT оттянут на заведомо ложную позицию 1-2 людей, что обеспечит легкую победу на основном направлении. В худшем случае — CT просто не пойдут на подмогу в точку основного прорыва, думая, что их крепят сразу с двух направлений. Создастся шахматная ситуация — размен одного своего на двух-трех противников.

4. Игра на нервах противника, когда террористы выжидают время до 1-1,5 минут, параллельно отстреливая любопытных CT, а затем прорываются всей командой к одному из bomb place.

Вышеперечисленные схемы — основа тактики террористов. Их успех — в постоянной смене и грамотном чередовании схем атаки. К тому же они (схемы) очень хорошо поддаются мутации, так что теперь все зависит только от вас.

Направления атаки следует выбирать в каждом случае отдельно — все зависит от расстановки сил CT. Если схема обороны неизвестна — есть смысл прощупать ее чередованием атак на BP2 и BP1.

Атака на BP2 проста и незатейлива — через туннель Z берется нижний C(CT) и верхний D1(CT)-D2(CT) пандусы. Дальше — bomb has been planted, рассредоточение между вагонами, под вагонами и на верхнем пандусе, мясо... и да пребудет с вами Сила.

Атака на BP1 наиболее эффективна rush'ем через центральный проход B(T), ког-

до первые несколько секунд атаки пяти террористам противостоят один, максимум два, СТ. Не менее стратежный вариант — зажать СТ в клещи с двух или всех трех сторон, из туннелей A(T), B(T) и лестницы Y

Крайне не рекомендуется ходить всей толпой через туннель А на BP1. Две НЕ-гранаты вкупе с флэшем, и... "песни нам ангелы пели". Старайтесь по возможности избегать такой подобной лобовой атаки и в других ситуациях. Хотя если есть шанс, что атака с этого направления сильно удивит СТ — что ж, риск — благородное дело.

Обзор нестандартных карт для Counter-Strike

В поставку C-S 1.0 входит довольно-таки много карт, все они выбраны из огромного массива существующих карт и тщательно проверены. На них интересно играть. Но наступает момент, когда все стандартные карты уже изучены наизусть и хочется чего-то нового. И вот фанаты C-S, благодаря различным утилитам и редакторам, творят свои маленькие шедевры архитектуры. Мы не будем углубляться в методы создания карт, но если вы хотите узнать об этом побольше, зайдите на *http://poligon.counter-strike.ru*. Огромное количество карт находится на сайте *www.counter-strike.de* с возможностью поиска по названию. А на сайтах *www.planethalflife.com/kwakkasaki/* и *www.planethalflife.com/C-Smaps/* выложена подборка довольно интересных карт, которая постоянно обновляется. Каждая карта снабжена скриншотами и небольшим описанием.

Но это было лирически-практическое отступление — вернемся к обзору карт. Мы не стали включать в него ремейки стандартных карт (хотя они иногда лучше оригинала), таких как assault, estate — можем лишь порекомендовать assault2k и delta_assault (как переделки assault и newmansion) и realmansion (как замена estate). Зато у нас есть возможность немного рассказать о действительно оригинальных картах (любую из них можно найти на вышеуказанных сайтах).

de_jungle

Наверное, это самая оригинальная по атмосфере и стилю игры карта из всех, которые я видел (причем она вполне играбельна — оригинальность не переходит в маразм). Сама по себе карта небольшая и предназначена для игры 4x4. Она почти абсолютно темная, так что без прибора ночного видения не обойтись. Иначе очень сложно заметить врага — вас быстро подстрелят; либо вы угодите в одну из расставленных на карте смертельных ловушек. Ло-



вушка представляет собой глубокую яму с шипами или водой на дне, покрытую маскировочной сеткой.

Это только первая версия карты — надо надеяться, что еще добавится много интересного (в том числе и новые ловушки).

C-S_jeep_rally2

Прямо Carmageddon какой-то. На карте можно на выбор усесться за руль БТР, джипа, грузовика или Ferrari. Причем скорость и управляемость соответствуют классу машин — то есть на Ferrari вы будете почти летать, в то время как на грузовике быстро не покатаешься. Но будьте уверены, что задавить противника гораздо приятнее и интереснее, чем просто подстрелить — хотя это и сложнее (ведь редко кто хочет превратить-



ся в обои или половичок). В общем, если вам хочется просто расслабиться и отдохнуть после тяжелого дня, отложив на время традиционный C-S, эта карта вполне подойдет.

C-S_rats3_beta

Загрузив данную карту, вы почувствуете себя мышью, в прямом смысле. Весь мир вокруг вас настолько велик, что нельзя даже запрыгнуть на обычную книжку. Действие происходит в комнате геймера (это уж точно — только он, просиживая часами за монитором, не замечает, что мыши прогрызли кучу дырок в стенах, ящиках и даже в системном блоке его бесценного компьютера). Здесь есть две очень забавные штуковины. Одно — мышеловка с MP5 вместо приманки, которая может пришибить любого, кто

ний год уровень игры во всем мире существенно подрос. Сможет ли былой чемпион завоевать пальму первенства в этом году? Поглядим!

Только это еще не все новости о Babbage's CPL. В Англии, например, а именно в Лондоне в клубе **The Playing Fields**, отборочные игры на финальный чемп пройдут только 3 декабря. И проводиться будут "в закрытую". То есть — только для британцев. Причины подобной дискриминации совершенно непонятны, ведь в большинстве других стран "отборки" обычно проводятся в "открытом" режиме. Призовой фонд на английском турнире составит 5000 фунтов за первое место (первое место — 750 фунтов). Ну и, разумеется, победителю будет предоставлена путевка в Штаты.

Победа Дьявола

На этот раз турнир по **UT в клубе "Нордик"** (Санкт-Петербург) выиграл **4z-Devil**. Так что все главные награды уехали в столицу. Сама же тройка победителей выглядит следующим образом:

1 место — **4z-Devil**
2 место — **34s.BTR**
3 место — **34s.Freddy_ru**

Unreal — отстой, Q3A — рулез

Похоже, организаторы одного из турниров **CPL** именно так и полагают. А как иначе трактовать их желание (а вернее — уже свершившийся факт) отменить турнир по **UT** с призовым фондом $100.000, анонсированный буквально месяц назад, и провести вместо него чемп по Quake3 Arena с призовым фондом $50.000. "Анрылистов" может радовать только одно — "кваковцы" оценены в сумму вдвое меньшую. Но они-то ее реально получат, а вот всем мастерам **UT** придется сосать лапу. Сам же турнир пройдет в самом начале 2001 года. О более точной дате проведения станет известно ближе к Рождеству

Финал лиги QIL

Стало достоверно известно, что финалы лиги **QIL** пройдут в **Интернет-кафе QuestArena** (штат Миссури). Кстати, теперь финалы получат свое собственное название — **QIL Questcon 2001**. В этом

же "кафе" пройдет и дуэльный турнир по Q3A, дата проведения которого намечена на 12-14 января. А призовой фонд чемпионата составит 10.000$. Уже объявлены карты: **dm13, q3dm6[tmp]** и **q4tourney4**.

Euro Cup 2 — в Амстердаме

Наконец-то окончательно определилась судьба чемпионата Euro Cup 2. И если раньше ходило множество самых разных слухов о месте и времени проведения турнира, то теперь достоверно известно, что игры состоятся в Амстердаме (Голландия) в середине января. Вот только, кажется, наших игроков там не будет

Тимплей в Минске

В клубе **"Портал"** в Минске (Белоруссия) 08.11.00 прошел **тимплейный турнир по Q3A**. Тройка победителей:

1 place — Black Dragon
2 place — Black Dragon-2
3 place — QD

Сам факт проведения турнира примечателен тем, что на территории Белоруссии в последнее время чемпы подобного масштаба проводятся все реже и реже. И это при том, что сильных игроков в бывшей республике совсем даже немало. Хочется верить в возрождение того, что всего год назад было почти что традицией, а сейчас почему-то сведено практически на нет. Белорусы предпочитают ездить на турниры в другие страны, вместо того чтобы самим устраивать открытые чемпы

Doom 2 еще жив

Сколько годков минуло с момента выхода легендарного детища Ромеро! Кажется, ничего, кроме воспоминаний о нем, остаться попросту не могло. Одна-



ко это не совсем так. На многих форумах различных игровых клубов и кланов постоянно проскакивает информация, что народ продолжает активно играть в **"Дум"** по модему. А некоторые даже сетуют, что в клубах про эту игру совсем забыли. С одной стороны — странно, а с другой — приятно, что молодежь (а именно от нее исходят послания) все еще не забыла игру "отцов". Может быть, организаторам турниров следует задуматься и начать проводить чемпы по старым играм. По крайней мере, недостатка в участниках точно не будет. ■



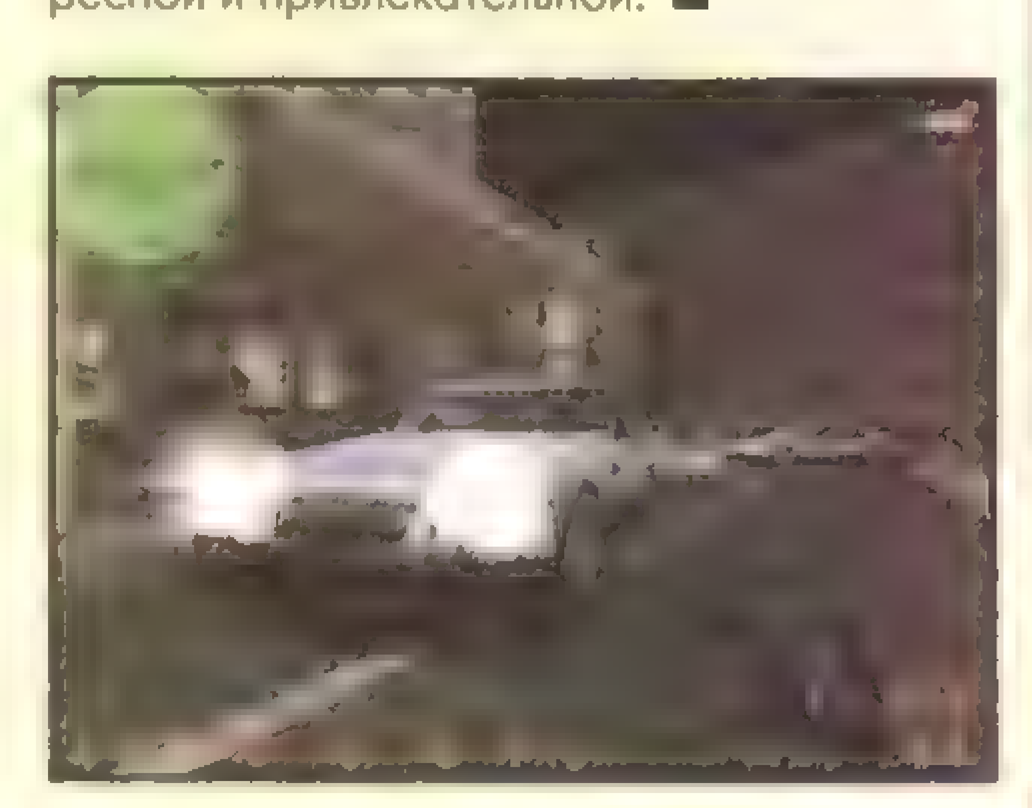
позарится на халяву. Вторая — возможность побегать внутри компьютера, рассматривая гигантских размеров материнскую плату, процессор и прочие внутренности компьютера.

Это третья карта из серии rats. В обычной rats надо уничтожать противника на кухне, в rats2 — в ванной. Попробуйте поиграть во все три и выбрать из них лучшую.

C-S_robbery_b6

Хотите лично поучаствовать в ограблении банка? Представьте себе ситуацию — двери в банк выломаны, перед входом, мигая сиренами, уже стоят полицейские машины...

Террористам срочно понадобились деньги, и они решились на столь дерзкий поступок, как ограбление. Каунтер-террористам предстоит обезвредить грабителей. Но террористы уже подключили ноутбук к главному хранилищу банка и готовы в любой момент воспользоваться им. Хотя бесшумно провернуть свое грязное дело им не удастся. Сигнализация срабатывает сразу же после попытки взлома, выдавая местонахождение грабителей. Одним словом, здесь есть на что посмотреть. А так как это только шестая beta, то карте предстоит совершенствоваться, чтобы стать более интересной и привлекательной. ■



Как стать отцом в COUNtER-StRIKE

Представляемое вашему вниманию руководство посвящается приближающемуся (а, возможно, для вас уже и наставшему) новогоднему празднику и призвано помочь каждому новичку, знакомящемуся с Counter-Strike, быстро научиться правильно взаимодействовать с игрой и достигнуть вершин совершенства, так что всякий будет считать его крутым "отцом" и никак иначе. Руководство рекомендуется читать на свежую голову, в трезвом рассудке, при здоровой памяти и на сытый желудок. Курить во время прочтения не возбраняется.

Установки

На вашей машине поселился Counter-Strike. Он успешно проинсталлирован, и все чики-поки. Отлично. Начать надо с выбора имени. Не останавливайтесь на избитых никах типа Vova или Sasha. Это ламерские имена. К тому же вы прекрасно знаете латиницу, так что — пишите по-русски английскими буквами. Выберите себе что-нибудь типа "KPyTbIE CoCKu" — и все сразу поймут, что вы настоящий профи.

Несомненной необходимостью является также выбор логотипа. Смею заверить, что сия фича просто необходима для нормального взаимодействия с игроками. Напоминаю: логотип рисуется простым нажатием кнопки и представляет ваше жизненное мировоззрение

Компьютерные клубы Москвы

Название клуба	Адрес	Ближайшее метро	Телефон д/справок	Сайт	Компьютеры
1 Гигагерц	Нижняя Красносельская, д. 32	Красносельская	265-6762	—	Celeron 400 (~40 машин)
Полигон-1	ул. Студенческая, д. 31	Студенческая	249-8250, 249-8520	*www.poligon.ru*	Celeron 466 (44 машины), 64-128 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17"мониторы
Полигон-2	ул. Молодежная, д. 3	Университет	930 2240	*www.poligon.ru*	Celeron 466 (55 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17"
Полигон-3	б-р Яна Райниса, д. 13	Сходненская	493-8244	*www.poligon.ru*	Celeron 433 (32 машины), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17"
Полигон-4	7-я Парковая, д. 15, стр. 2	Первомайская	164-0560	*www.poligon.ru*	Celeron 500 (35 машин), 64 RAM, Voodoo3 3000 16Mb, 15-17"
ANUBIS	Стромынский пер., д. 4/1, стр. 2	Сокольники	269- 8629	—	Celeron 300-600 (60 машин),64-128 RAM, TNT2, VIP- зал, Интернет
AstaLaVista	Лаврушинский пер., д. 17/5, стр. 2	Третьяковская	953-0111	*www.astalavista.ru*	Celeron 300-582 (~40 машин), 64 RAM, Voodoo3, 15"
AstaLaVista 2	Ясногорская, д. 21/1	Ясенево	421-1700	*www.astalavista.ru*	PIII-700-850 (~40 машин), 64-128 RAM, GeForce256 и STB VooDoo3, 17"
ATTOYMENT	Сущевский вал, д. 5, стр. 1 (в "Савеловском" комп. рынке)	Савеловская	973-56-03	*www.user.cityline.ru/~nikitos1/club*	PII-400 (16 машин); 128 RAM; ASUS V3800 TNT2; 128 Kb Интернет
BattleAxe	проезд Дежнева, д. 32	Бабушкинская	186-3650	*www.battleaxe.ru*	Celeron 333A, 64 RAM, Voodoo Banshee, Voodoo III
Delirium Tremens	ул. Герасима Курина, д.30, стр.1	Пионерская	144-0777, 144-6431,	—	AMD K6-2 500, P-II 450 и Celeron 550 (10 машин), 64-128 RAM, Voodoo3, 15"
Game City	Вятская, д. 27, вход через проходную	Савеловская	285-0923	*www.gamecity.ru*	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
iN-Station	Новосущевский переулок, д. 6 (в "ДЕПО 2000", 4 эт.)	Новослободская	973-3656, 973-4997	*http://in-station.formoza.ru*	Celeron 433 (30 машин), 64 RAM, VooDoo3 3000 и TNT2
Lavina	ул.Родчельская, д. 11/5 строение 1	Красно-пресненская	205-0468, 205-0796	*www.lavina.ru*	Celeron 450 (60 машин), 64 RAM, 17"
Nirvana	Рождественка, д. 29	Китай-город,	208-5794	*www.nirvana.ru*	PII-500 (38 машин), 64 RAM, Voodoo2, 17"

Сводка в дальнейшем будет пополняться, причем за счет не только московских клубов, но и ведущих клубов крупных городов (в результате чего переименуется в "Компьютерные клубы России"). Вниманию владельцев компьютерных клубов! Если ваш клуб в сводке не представлен, вы можете написать на адрес *operkot@igromania.ru* и сообщить о себе. Мы также будем благодарны, если по мере того, как у вас в клубе происходят изменения (например, докупаются компьютеры), вы сможете уведомлять об этом нас для внесения соответствующих правок в сводку. Заранее спасибо. ■

Из «Новостного меридиана»

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Декабрь

F/A-18E Super Hornet Add-On	01
Fate of the Dragon	01
IHRA Drag Racing	02
No Escape	03
Star Trek Away Team	03
Indy Racing League 2000	04
Original War	04
American McGee's Alice	05
Business Tycoon	05
EverQuest Scars of Velious	05
F1 World Grand Prix 2000	05
Freedom First Resistance: Anne McCaffrey	06
Hot Wheels F1 Team Racer	06
Hot Wheels Slot Car Racing	06
Kao the Kangaroo	07
Road to Eldorado	08
Startopia	08
Time Traveller	09
F1 Championship Season 2000	10
Star Trek Starfleet Command 2	12
Project I G I	13
Steel Panthers World at War	15
Evil Dead: Hail to the King	18
Tribes 2	18
Giants: Citizen Kabuto	24
Wizardry VIII	31

Январь

Great White Hunter	04
Jeremy McGrath Supercross 2000	04
Microsoft Freelancer	04
Microsoft MechCommander 2	05
SimsVille	07
Command & Conquer: Renegade	08
NBA Live 2001	09
Icewind Dale Heart of Winter	15
Legends of Might and Magic	15
Shrapnel Urban Warfare 2025	15
Summoner	15
Dragon Riders	16
Stupid Invaders	16
Oni	29
Sim Coaster	30
Age of Sail II	31
Rowan's Battle of Britain	31

Февраль

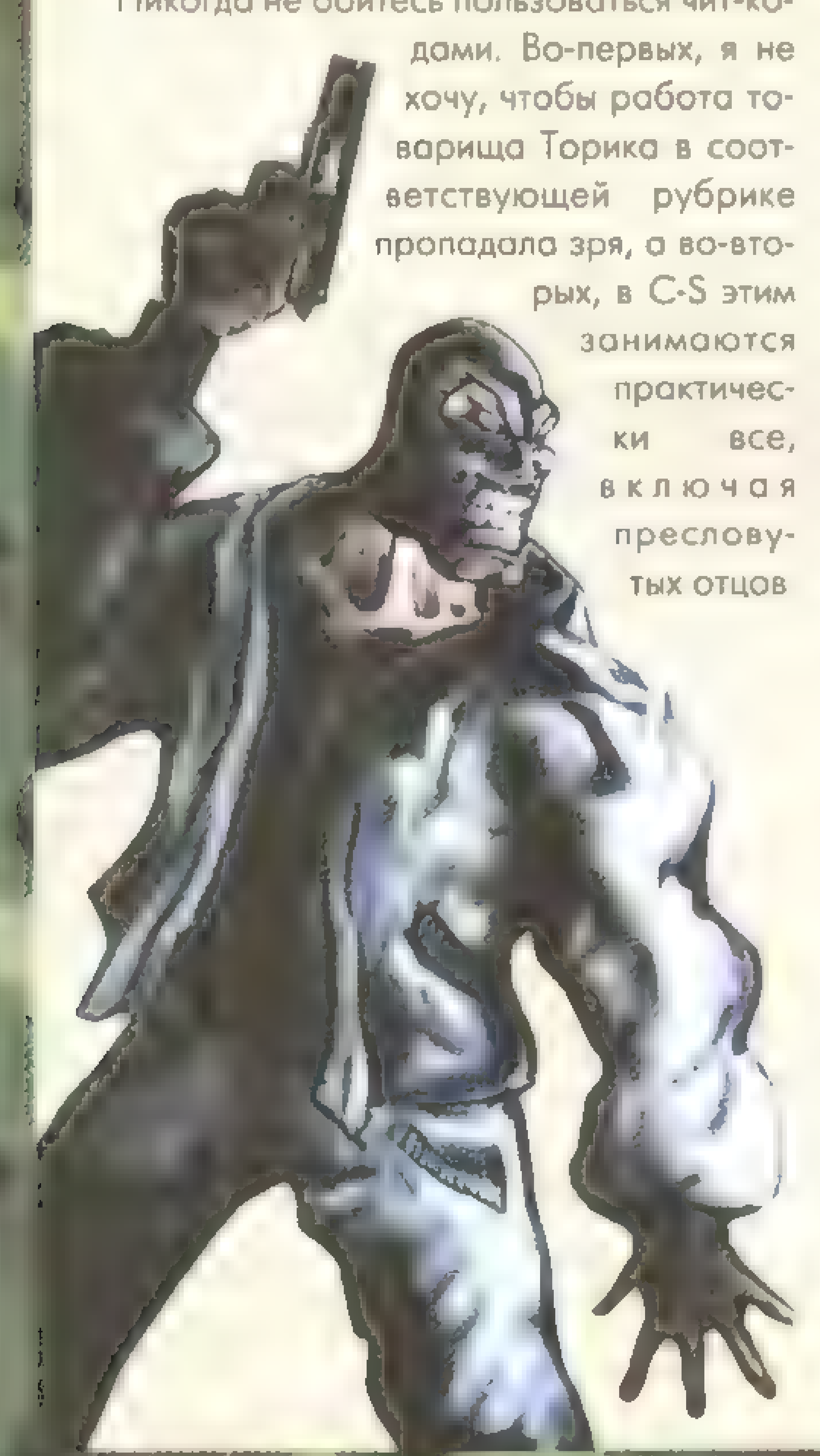
Arcanum	01
Need for Speed Motor City	02
Tank Platoon!	02
Throne of Darkness	04
X-Com Alliance	05
NASCAR Racing 4	10
Skip Barber Racing	12
X Plane	15
Project Eden	20
Myst 3 Exile	26
Capitalism 2	27
Fallout Tactics	27
Peacemakers	27
Commandos 2	28

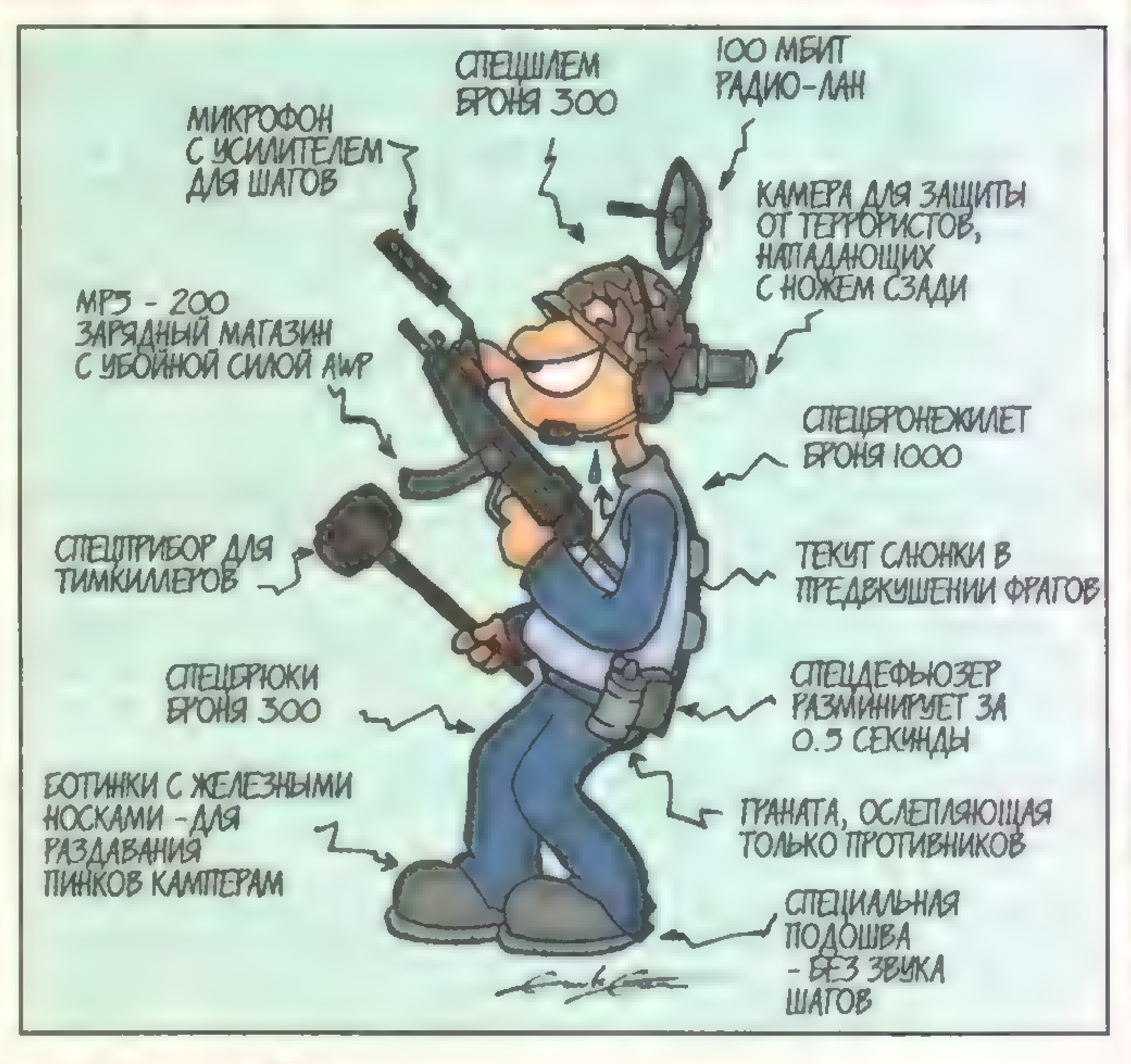
в игре. Рекомендую какую-нибудь картинку с жесткой порнухой с элементами некрофилии, разбавленную легкой эротикой. Все будут тащиться и млеть, когда вы прямо на полу с нежностью художника-авангардиста нарисуете их подростковую сексуальную мечту.

С этим покончили, надо теперь с управлением разобраться. Вот интересный вопрос — почему на турнирах выигрывают только один-два человека? Давайте посмотрим. В качестве вводных условий примем за данность: 1. Все играют на мышках и клаве. 2. Выигрывают один-два человека. Вывод: ни до одного человека в этом долбаном мире не доперло, что лучше всего в C-S играть на шестикнопочном джойстике! Говоря более простым языком, немедленно дуйте в магазин за свежим QuickShot'ом.

Теперь нужно настроить скрипты. Чтобы все знали, что вы представляете неимоверную опасность, и дабы посвятить всех в курс дела, следует навесить на полклавиатуры скрипты типа "STATUS — KUPIL PATRONY" или "NE STRELYAT'I PEREZARYAZHAYUS'!". В общем, вся команда должна знать, что делает их несомненный лидер. Противники — тем более, ведь таким образом вы даете им некую фору. Услышав очередное ваше признание "SIZHU V ZASADE NA KRYSHE!", они поймут, что это неспроста. Да, и обязательно ставьте всех в известность всякий раз, когда нажимаете на спусковой крючок!

Никогда не бойтесь пользоваться чит-кодами. Во-первых, я не хочу, чтобы работа товарища Торика в соответствующей рубрике пропадала зря, а во-вторых, в C-S этим занимаются практически все, включая пресловутых отцов





Геймплей

Итак, ваша первая игра. Первым делом, как только вы присоединились к серверу, жизненно важным действием будет написание в консоли "votemap de_dust". Также разошлите всем игрокам сообщение, что de_dust — самая наирулезная карта. Если они не будут соглашаться, придется воздействовать определенным прессингом. Напишите скрипт, говорящий всем "VOTEMAP DE_DUST!!!!!!!!!", привяжите его к какой-нибудь клавише и нажимайте ее раз в секунду. В итоге все убедятся, что de_dust — действительно рульная карта, а вы олицетворяете собой самого натурального аватара, спустившегося с небес id, дабы посетить их захолустный сервер, где бы тот ни находился.

Вам обязательно надо будет выяснить, включен ли на сервере Friendly Fire. Спрашивать не стоит — так делают только лица, не отягощенные интеллектом (сиречь ламеры). Настоящие отцы в начале раунда покупают 4-4 (снайперка) или 2-2 (шотган) и делают пару выстрелов в ближайшего чела из своей команды. Если он тут же откинет копыта, ласты и прочую обувь — значит, FF не включен. Но расстраиваться нет смысла, ведь теперь вы вовсе не в ответе, если кто-то из друзей забежит на линию огня — увы, но шальная пуля в голове соседа лишь подтверждает старинное изречение "a la guerre com a la guerre".

Если вас убили и заняться вроде как нечем, не стоит сидеть на месте. Тот, кто вас посмел убить, читер на 99%. Такое стерпеть невозможно. Надо предупредить всех — друзей, чтобы опасались, и врагов, чтобы знали, от кого ждать подвоха. Напишите всем, мол, "такой-то — читер", и постарайтесь уговорить всех дружно написать "vote #игрока" в консоли. Если повезет — его кикнет. Нечего делать грязным читерам в честной игре!

Первое правило начинающего C-S-скаута гласит: на всех картах главное — схватить снайперку и бежать к респавну противника. Найти там уголок и встать, отстреливая всех гадов подряд.

Если так получилось, что на вашу долю выпала роль VIP'а, избавьтесь от сей недостойной вас муки командой "KILL". ВИПы — класс для новичков и ламеров. Поверьте, ни один отец не играет за VIP'ов.

Используйте радиокоманды на всю катушку. В начале раунда как минимум пять раз скажите "COVER ME", чтобы все подумали, что вы действительно стоите того, чтобы вас прикрывать. При игре с англичанами ни за что не говорите обычным языком, ведь существует "элитный" язык. Он выражается в крутой символике — например, если вы будете твердить, что вы "31337 H@x0R" (elite hacker), то вас, несомненно, примут за профи. И, поверьте, все отцы именно так делают.

В начале игры сразу же включайте фонарик. Все противники должны загодя знать, кого они там вдали видят, и заранее бросаться наутек, спасаясь от своей неминуемой гибели.

Не называйте карты — картами. В среде каунтерстрайкеров существует сленг, на котором карты называются "мапами" или "уровнями". Говорите "мапа", и все будут знать, что вы — нормальный чел, а не ламер.

Чтобы знали

Все 31337ные отцы состоят в кланах. И вам, увы, в любом случае придется завести свой клан. Иначе какой же вы отец! В качестве названия подойдет что-нибудь вроде "[Mbl — 31337]". В клан нужно набрать примерно 40-50 человек, дабы он действительно стал 31337ным кланом. Самые рулезные кланеры просто обязаны в нике писать всю необходимую информацию о себе, чтобы всякий знал, с кем дело имеет. Разумеется, следует убедиться, что в ник включено имя, возраст, место жительства, любимая пушка, любимый цвет, клан и звание в клане. В идеале должно получиться что-то типа "[Mbl — 31337] САНЕК-14-МОСКВА-AKM-CuHuu'-MAuOP". Чем длиннее ник, тем больше вас будут уважать как профессионала. Да, и не забудьте сделать привязку на клавишу, дабы одним нажатием уведомлять всех: "CLAN [Mbl — 31337] SAMY! RULEZZZ! ВСЕМ НА HTTP://www.geocities.com/Tiger-S3942/Burgle2342/MATRIX052/opening_page.htm!!!!!!". И нажимайте эту клавишу почаще.

Вообще, подмечено, что чем чаще игрок выдает скрипты, тем более растет к нему уважение со стороны играющих.

И последний совет

Помните, что главное — это сколько фрагов набрали вы, а не сколько раундов выиграла ваша команда. Удачи вам, господа начинающие отцы Counter-Strike! ■

Ведущий рубрики:
REVENANT
revenant@igromania.ru

www.unreal.ru
Dimonn[ZOOM]
FlicK[ZOOM]
Delvin[ZOOM]

www.counter-strike.ru
vip.arbiter (arbiter@counter-strike.ru)
miha (miha@counter-strike.ru)
Gunslinger (gunslinger@counter-strike.ru)

Железные НОВОСТИ

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Четвертое пришествие

Срочно в номер! Всем новостям новость — в России появился **Pentium IV**. Очередная серия из кинофильма ужасов про похождения железячника, снятая корпорацией **Intel** на деньги, полученные от продаж процессора **Pentium III**. Ужасов — потому что любой настоящий компьютерщик тут же захочет заиметь себе такое чудо и ринется в магазин, захватив деньги на новую квартиру, машину и тещину шубу. Тут начинается завязка и одновременно концовка сюжета. Увидев цену, наш герой падает замертво, и в стекленеющих глазах его явственно читается вопрос: "За что?!". Спросим и мы, за что, дорогая вы наша "Интел" (и в прямом, и переносном смысле), желаете получить сумму в 1300 баксов? Чего там такое в этой скромного размера коробочке?

А там внутри целый набор юного сборщика: память, кулер и, что удивительно, процессор. Процессор обычный — **Pentium IV** с частотой 1.5 ГГц, ничего удивительного. Память тоже так себе — 2 платки **Samsung PC800** по 64 Мб каждая (напомню, что для PIV нужно непременно две платы памяти). Ну и самый заурядный огромный алюминиевый вентилятор. На мой взгляд — цена явно занижена, я бы требовал, по меньшей мере, тысяч двадцать или тридцать (раз пошла такая пьянка).

Если серьезно, то время для продажи этого, быть может, неплохого процессора не пришло. Для него еще нет материнских плат — ни дорогих, ни дешевых. Опять же, используется жутко дорогостоящая, непопулярная и тормозная RDRAM память. Будем ждать конца первого квартала следующего года, по заявлениям "Интел" — к этому времени четвертый пенек станет массовым процессором.

Чисто реальный монитор

А если точнее, то реально трехмерный монитор. Смелые мечты детских фантостов и режиссеров кинобоевиков вовсю продаются в розницу циничными воротилами компьютерного бизнеса. Компания **Dimensional Media** недавно продемонстрировала на выставке Comdex 2000 рабочий экземпляр устройства, способного формировать настоящее трехмерное изображение. Представьте себе — прямо в воздухе перед вашей изумленной и недоверчивой физиономией возникает, предположим, Лара Крофт, и эдак заманчиво вам подмигивает. Мечта?

Нет, это суровая правда жизни. И сделала ее таковой маленькая и никому не известная компания. Ни в пресс-релизе, ни на официальном сайте (***www.3dmedia.com***) не содержится никаких стандартных отмазок, явно выдающих поспешность анонса (типа "Все работает, только вот чего-то не работает..."). Даже более того, представители Dimensional Media со всей ответственностью заявляют о том, что ее продукция уже поступила в продажу и пользуется заслуженным сумасшедшим спросом.

К чему еще осталось стремиться прогрессивному человечеству? Разве что попробовать сменять зеленым человечкам трехмерный мониторчик на две-три межзвездные тарелки?

Сколько иксов в AGP?

Прозорливы и не по годам мудры сотрудники компании **Intel**. Пока мы с вами только-только осваиваем мощь шины **AGP 4x**, они уже оперативно публикуют спецификации нового кумира, что обязательно придет к власти в 2003 году.

AGP 8x (черт возьми, и здесь соригинальничали!) — расширенная и дополненная версия стандарта 4x, описывается (от ужаса) в черновом варианте документа, предоставленного недавно широкой общественности. Конкретно этот документик рассчитан на привлечение сторонних фирм-производителей. Дабы они потрудились над доработкой спецификации, а впоследствии и над производством соответствующих микросхем и периферии.

Новая шина будет обладать поддержкой будущих 64-битных процессоров Intel и выдавать на гора пропускную способность 2 Гб в секунду. Частота планирует остаться той же — 66 Мгц, однако на этот раз будет использован принцип, аналогичный используемому в чипах DDR памяти. За счет передачи информационного сигнала по фронту и по срезу импульсов, частота как бы удваивается, т.е. уже не 66, а цельных 132 Мгц получится.

В общем и целом, стремления и инициативы компании мне близки и понятны. Производительность акселераторов растет прямо-таки в геометрической прогрессии, автоматически требуя увеличения пропускной способности графической шины. И так как никто, кроме "Интел", больше не стремится предлагать свои стандарты (а то она же и морду набьет), то бедненькой корпорации приходиться самой нести на костлявых плечиках эту непосильную ношу...

Quake III с голубыми зубами

Вы когда-нибудь слышали о **Bluetooth**? Вспоминайте, наверняка слышали. Про эту технологию сейчас везде говорят. Это такой стандарт беспроводной связи. Забавная штука. Читал недавно, что какая-то фирма встроила такую микросхемку в автомобильные покрышки. Чтобы в случае чего они звонили владельцу на сотовый, мол, "Караул, босс!!! Мы голые!!!". Баловство, в общем, и ничего интересного. По моему, покрышки могли бы и по обычному телефону звякнуть, все экономия будет.

Серьезным людям (я имею в виду геймеров) до недавнего времени с этим молодым стандартом обсуждать было нечего. Понимая это, две шаловливые, но правильные компании **TDK** и **CSR** решили пристроить Bluetooth к делу. На примере, так сказать, продемонстрировать полезные возможности сей технологии. К делу подошли серьезно. И, немного пострадав фигней, запустили таки самый что ни на есть **настоящий беспроводный Quake III deathmatch**.

По-моему, после этой акции шансы Bluetooth взобраться на гору покупательской популярности сильно подросли. И неудивительно — говорящих покрышек везде полно, а вот Quake без проводов — это уже, дорогие мои товарищи, чудо дивное.

Целеронизация всей земли

Всегда поражался этим японцам. Странный они народ, умный, работящий, прям нелюди какие-то. Мне даже кажется, иногда, что на земле существует два вида разумных существ: люди и японцы. Вот, скажем, сегодня **Intel** анонсировал два процессора: **Celeron 733** и **766**. А в Японии их продают уже не-

сколько месяцев. Может, их там придумывают, а Intel просто дилер на подхвате? Судя по ценам, это так и есть, ведь как еще объяснить заявленные стоимости — $112 за 733 и $170 (!) за 766 камушек. Понятно, накручивают...

И, как ни странно, дела у них идут неплохо, Celeron был и остается лидером продаж, несмотря на то, что **AMD Duron** обгоняет его как по производительности, так и по ценам.

Посудите сами: **Duron 750 MHz** стоит в пределах 90 долларов, а материнскую плату под него можно раздобыть за 60 невинно зеленых. Казалось бы, бери не хочу. Ан нет, народ упорно продолжает цепляться за прошлое, наивно полагая найти там спасение от неотвратимо наступающего будущего. Думаю, виной всему человеческая мнительность и консерватизм. Ведь Intel столько времени был лидером на рынке процессоров, что отказаться от привычки наклеивать на системный блок нашлепку Intel inside не так-то просто.

Один раз спаяй, в семь раз ускорь

Сегодня ночью во время астральной связи с космосом мне удалось засечь приватную информацию о будущем: о проектируемом в данный момент графическом процессоре **NV20** от **nVIDIA**. Спешу разболтать вам полученное откровение.

За счет усовершенствованной конструкции новый чип способен выполнять один триллион простых операций и 100 млрд операций с плавающей точкой в секунду. Для сравнения, это ровно на 100% быстрее, чем **GeForce2 Ultra**. Также немного возросла скорость сглаживания (anti-aliasing по-нашему), эта хитрая и мудреная операция будет осуществляться на 300% быстрее (по сравнению все с тем же Ultra). Кроме того, возрастет на неизвестную пока величину частота собственно чипа, а скорость RAMDAC обещает превысить цифру в 500 Мгц.

И чтобы окончательно добить ошарашенного обывателя, анонсируется новая технология выборки пикселей (при обработке текстур) и отображение кривых поверхностей с доселе невиданным реализмом. И еще — в процессоре будут реализованы модные эффекты плавного вуалирования (fogging — поясняю) и попиксельного наложения растров (bump mapping — сперли эту штуку у Matrox).

В среднем, на большинстве задач NV20 должен в семь раз превысить рекорд скорости, поставленный сегодняшним фаворитом GeForce2 Ultra. Мне лично даже не верится, что в один прекрасный день моих ушей коснется фраза: "Блин, у меня карточка старая — Геforсина вторая, игрулина ни одна не работает...". Прогресс, однако...

"Як помру, так поховайте..," — последнее слово телевизора

По статистике, подавляющее число человеческих особей, проживающих на нашей планете, проводят 80% своего свободного времени (да и рабочего, наверное, тоже), уставившись воспаленными глазами в экран телевизора или компьютерного монитора.

Компания **Hitachi** решила подзаработать на этом любопытном факте (и правда, кто бы мог подумать?) и анонсировала парочку новых HDTV-телеков (телевидение высокого разрешения), способных удачно совмещать функции обоих устройств. По аналогии со всем известной феней picture-in-picture (картинка в картинке) нововведение оригинально нарекли picture-in-PC (картинка в Писи). На официальном сайте Hitachi никаких скриншотов обнаружить не удалось и поэтому, приложив некоторую долю фантазии, смею предположить, что... Что с помощью этой штуки можно будет одновременно видеть как изображение с компьютера, так и со стандартного приемника телевизионного сигнала.



Гордая своей инициативой компания пошла дальше. Теперь, похоже, HDTV-телевизоры будут гордо маркировать как **HDTV monitor**. На мой взгляд, немного поспешное решение, т.к. устройства пока не способны преодолеть порог **XGA** разрешения и, следовательно, не могут соревноваться на равных с современными мониторами. Но со временем эта ситуация обещает измениться, и вот тогда уж...

Такими темпами, и при условии нормальной цены, существует вполне реальная вероятность исчезновения телевизионных динозавров из наших квартир. И поэтому поспешите сфотографироваться со своим любимым на память.

Изыди, шум, приди же, звук!

Каждому в этой жизни хочется найти какую-то свою, собственную заморочку, носиться с которой можно будет весь остаток жизни. К примеру, делом жизни для компании **Fujitsu Ten Limited** стала борьба с шумами. Не с теми шумами, с которыми постоянно борется моя пожилая и очень раздражительная соседка ("Прекратите вы шуметь, уже девять часов ночи!?!"), а с шумами в аналоговом аудиосигнале.

Для всех товарищей, готовых принять участие в этой непримиримой схватке, недавно были представлены специализированные колонки. Новинка сделана с использованием свежеиспеченной, оригинальной технологии **Time Domain theory**. Судя из названия — это не сколько технология, сколько теория, однако теория, воплощенная на практике, таковой уже называться права не имеет. Итак, суть в том, что для представления сигнала это шайтан-устройство использует исключительно "временную форму" (плохо представляю, что это, и оттого в кавычках), стандартный анализ частотных характеристик при этом не выполняется. Благодаря такому подходу, колонки практически насмерть подавляют левые (в смысле — не нужные) вибрации, изничтожают стоячие волны, и могут уменьшать отражения замученного предыдущими процедурами звука от корпуса колонок. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

КАРМАННЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

ИЛИ Все свое ношу с собой



Мама, я сошла с ума. Мне нужно оно!..

(Из последнего хита группы "Тату")

Любите ли вы компьютеры так, как люблю их я (а я люблю их до чрезвычайности)? Прерывается ли ваше дыхание при виде любого представителя великого множества и разнообразия вычислительных машин? Часто ли после изучения неудовлетворительной оценки за тест или контрольную работу вас посещала шальная мысль выйти в меню и загрузить сохраненку? Задумывались ли вы, сидя на уроке/паре английского языка, "как тут переключать раскладку", когда требуется разбавить иностранный текст родными буквами? И, наконец, не посещало ли вас странное чувство дискомфорта и одиночества при удалении от любимого компьютера более чем на три-четыре метра?

Если хоть на один из этих коварных вопросов вы честно и без оглядки можете сказать "да", то поздравляю вас. Вы безнадежно больны, и причина вашей болезни — цифровая техника. Неважно, проводит ли пораженный организм все свое время за компьютерными играми или же с фанатичным упорством создает гениальные программные продукты, попеременно взламывая в Интернете парудругую банков, — в массе мы все едины. Мы — армия "компьютерщиков", людей, не мыслящих своей жизни без железной коробки и кучки микросхем внутри нее.



Есть ли лекарства, способные исцелить зациклившийся мозг? Существуют ли гении скальпеля и стробоскопа, чьи чуткие руки смогут вернуть заблудшие души в отару остального человечества? Не знаю... И даже боюсь предположить возможность существования оных, ибо мы не хотим лечиться. Нам нравится наша жизнь, отстаивать постулаты и ценности которой мы готовы до финальной надписи "Game Over" на гробовой доске. И даже более того: сегодня я хочу рассказать любознательным читателям, как окончательно связать свой процесс жизнедеятельности с цифрой, как избавиться от одиночества и тоски в электричке или на паре, как всегда чувствовать себя сухо и комфортно, зная, что верный друг компьютер всегда рядом — тихонько дремлет в кармане. Я расскажу вам про маленькие компьютеры.

Итак, если вы не знали, то узнайте и восхититесь: оказывается, уже сейчас технология дошла до того, что позволяет выпускать компьютеры размером с ладонь. Да, с обыкновенную человеческую ладонь и даже меньше. И это уже не ноутбуки и даже не субноутбуки или лэптопы, попавшие под аппарат из фильма "Дорогая, я уменьшил наших детей", нет, это отдельная красивая песня. Это другое.

Компьютеры бывают разные — виндоузные, псионные и палмообразные

Карманные устройства типа "компьютер" бывают трех видов — виндоузные (они самые — детишки дяди Билла), палмовые (делаются из коры пальмовых деревьев) и псионные, или эпокообразные.

Первые эхом знакомого термина должны отозваться в сердце любого человека, хоть раз в жизни садившегося за компьютер. Название "виндоузные" произошло от проклятого в веках слова "Виндоуз". "Майкрософт" всегда старается быть затычкой-патчем в любой мало-мальски деньгоприносящей бочке, объясняя это стремление желанием "поспевать за настроением покупателей". В общем, если говорить прямо, большую часть карманных компьютеров составляет класс устройств, оснащенных операционной системой Windows CE. Это специальная версия виндов, разработанная для широкого спектра портативных устройств и встраиваемых систем (ее даже в бортовые компьютеры автомобилей впихивают).

"Палмовые" представители отряда "карманноживущих" названы мною так потому, что всех их объединяет марка Palm Computing и обязательное наличие операционной системы Palm OS. На данный момент права на эту марку и операционку принадлежат компании 3COM, однако последняя охотно продает лицензии на производство совместимых устройств, тем самым расширяя спектр этих девайсов и, соответственно, их возможностей. Может быть, вследствие того, что "палмы" были первыми на рынке карманных устройств и долгое время не знали достойной конкуренции, на данный момент это самые распространенные карманники из всех трех видов.

"Псионные" наладонники (еще одно имя для маленького компьютера) гордятся приставкой Psion и операционной системой EPOC 32 (ранее SIBO). Это оригинальные устройства, корнями уходящие в далекие 80-е годы и ведущие свой род от могутных калькуляторов и электронных ежедневников первого поколения. Все "псионы" имеют одну характерную особенность — клавиатуру. Не удивляйтесь, в мире карманных компьютеров даже такое необходимое и обычное устройство называется "особенностью". Согласитесь, что засунуть в карман клавиатуру куда сложнее, нежели ее туда не засовывать

Это вам не игрушки, это ИГРУШКИ!

"Фор хум хау" — поучает нас из глубины веков меткая пословица племени пигмеев, донесенная нам в переводе Миклухо-Маклая в виде "размер — не главное". Трудно, господа, не согласиться с прозорливостью маленького папуасского племени, еще в те далекие времена предвещавшего пришествие наладонных компьютеров. Понимаю, что с первого взгляда потенциал, содержащийся в 196 граммах и 12 сантиметрах, не является очевидным, но поверьте мне на слово — он велик. Карманные "машинки" ненамного уступают по функциональности большим настольным агрегатам, а диапазон применения и удобство (благодаря малым размерам) и вовсе оставляют "Саны", "Пи-



сишки" и "Маки" далеко позади финишной прямой. По мере своих скромных сил и возможностей я на наглядных примерах попробую продемонстрировать вам, что могут эти электронные карапузы.

Игры компьютерные, маленькие

Да, именно краткий обзор игровых программ откроет победный счет в пользу карманных компьютеров. И стыдно было бы мне начинать с чего-нибудь другого, памятуя тематику родного журнала и интересы людей, его читающих. Итак, что же могут предоставить палмы, эсешники и псионы товарищам, желающим поразвлечь себя во время долгого и скучного пути в электричке или метро?

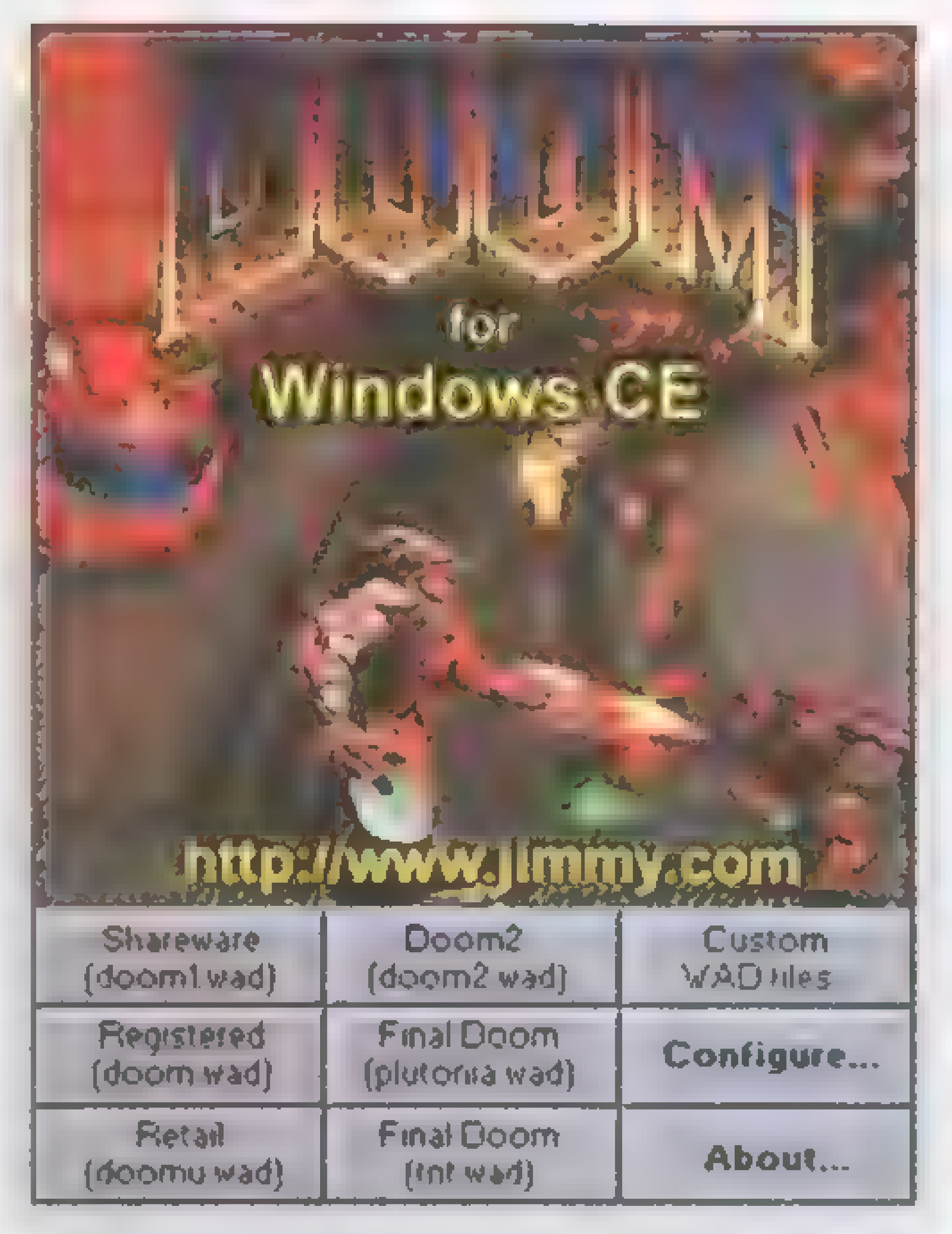
Тут сразу классифицирую игрушки на две разновидности — "родные" и "эмуляторные". Первые изначально были написаны под какую-то одну из трех платформ, вторые же представляют из себя дружную связку "программа-эмулятор" и "программа-образ в машинных кодах". Начну с первых.

Самой впечатляющей игрой для меня на данный момент является ролевик Ancient Red для платформы Palm. Увы и ах, на маленьком скриншоте трудно передать всю красоту этого уникального программного фрукта.

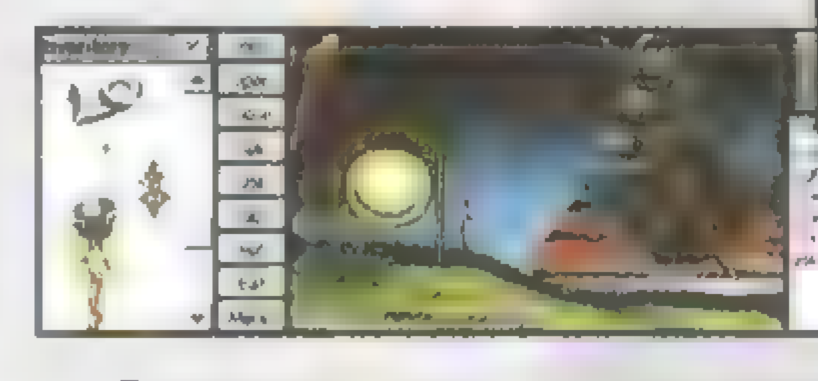
Когда я впервые запустил сие творение на машинке Handspring Visor Deluxe, моим восторгам просто не было предела. А когда же мне удалось добраться до Palm 3c с цветным экраном, весь мой скепсис и недоверие к игровым возможностям палмов растаяли как мороженое в доменной печи. Помимо симпотной графики, в Ancient Red имеется сочный геймплей а-ля "Диабло", оригинальный сюжет и забавные звуковые эффекты. Фирма стопудово гарантирует заигравшимся геймерам бесплатный проезд мимо нужной станции метро.

Для машинок на Win CE обязательно стоит упомянуть родной порт великого и могучего Doom от Id software.

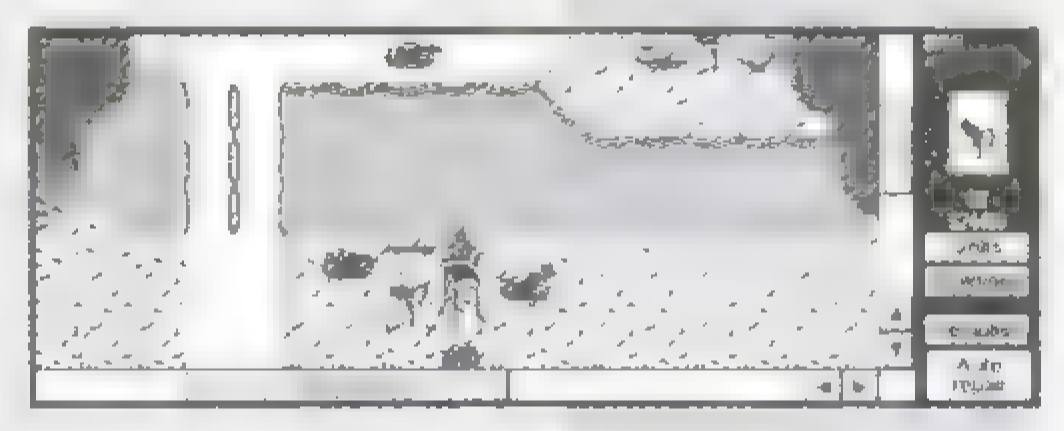
Захлестнувшая меня при виде этой эпической игрушки на экране размером с дамскую ладошку волна ностальгии не поддается описанию. Casio E-105 с операционной системой Windows CE 2.11 прекрасно отрисовывала



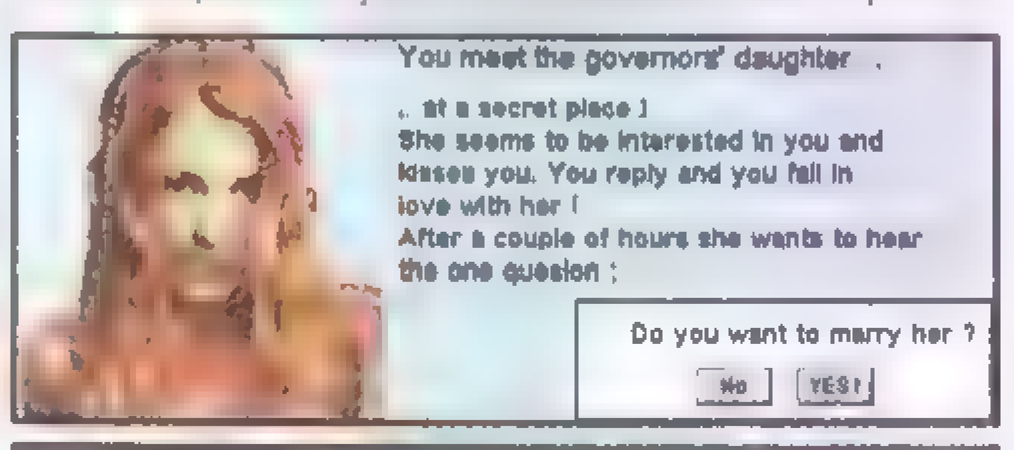
ставшие родными красоты первого уровня, снабжая их время от времени великолепными звуками "быдыдж-пец-пец". К слову сказать, один мой чуть более юный друг и коллега, воспитанный на тридээфиксах и других квейках, впервые открыл для себя Doom и по его собственному признанию остался весьма доволен, и даже более того — был приятно поражен возможностью хранения в кармане настоящей трехмерной стрелялки. Также стоит упомянуть добрым словом красивейшую игрулину Turjah, выполненную в стиле всем известного Xenon, и ролевую адвенчуру Shadow Gate, напомнившую мне чем-то одну из лучших частей сериала Return to Zork.

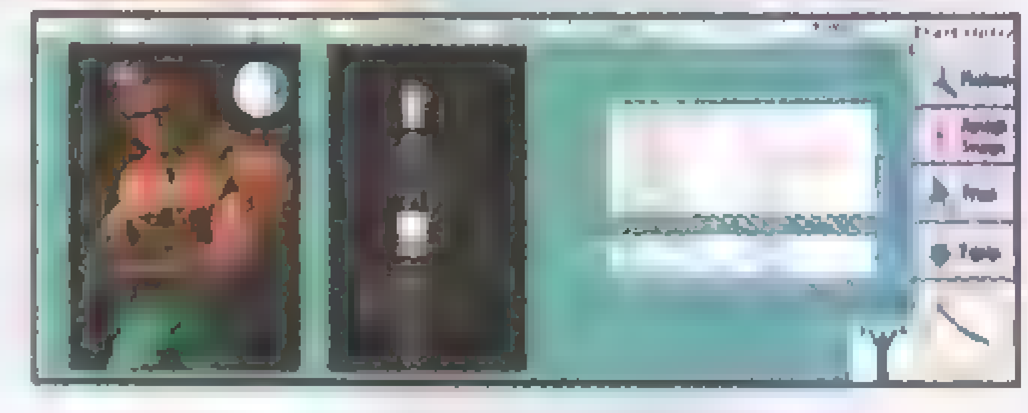


С псионами также все в полном ажуре — есть из чего выбирать и, соответственно, во что резаться на лекции (единственный случай, когда сдвоенные пары на руку студенту). На мой строгий взгляд, одной из самых захватывающих игр для псионов можно назвать стратегию No Mans Land.



Один мой товарищ рассказал мне очень жизненную и поучительную историю на эту тему. Он, по его собственным словам, волею судеб попал на дармовую путевку по "Золотому кольцу России". Шесть часов, вероятно, самой скучнейшей автобусной экскурсии на этой планете могли вполне убить его, если бы не мудро захваченный Psion Revo с установленной версией игры. Все шесть часов подряд он был счастливейшим из всех пассажиров туристического "Икаруса", и все благодаря No Mans Land и псиону. Эти машинки, кстати, вообще богаты хорошими стратегическими проектами — на выбор вы можете поплавать и попиратствовать вволю в Merchants или захватить пару-тройку соседних планет, осваивая космическую сагу Dark Horizon (этакий ремикс Master of Orion)

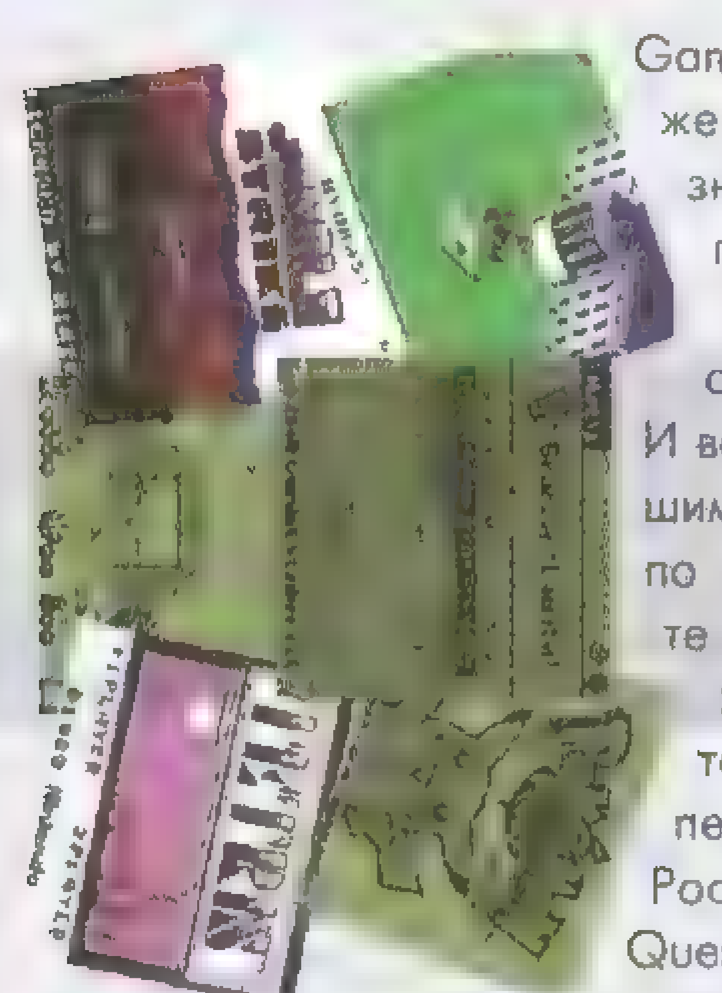




В общем и целом, разработчики компьютерных игр не забывают о наладонных платформах и продуктивно творят на радость их владельцам. Однако на этом разнообразие электронных развлечений не кончается, и наступает время рассказать о втором типе игрушек — эмуляторах.

Как я уже упоминал и упомяну еще не раз — несмотря на свои скромные размеры, маленькие компьютеры обладают значительным запасом производительности. Как пример и демонстрация этому моему высказыванию можно привести факт существования на различных карманных платформах программ-эмуляторов. Представьте себе — чтобы исполнить "неродной" машинный код, предназначенный для абсолютно другой архитектуры, нужно провести сложный процесс анализа, разборки и трассировки, а затем и преобразования в ассемблер используемого процессора. Работы уйма, и все надо делать быстро — в режиме реального времени. И вот именно в этом самом режиме палмы, эсешники и другие псионы могут оперативно эмулировать приставку GameBoy и компьютер всех времен и народов — ZX Spectrum (также конкретно для CE машин я отыскал эмулятор легендарного Commodore 64).

Разумеется, сам по себе эмулятор, без написанных для него игр, никакой ценности не представляет. И в этом вся соль. Знаете, сколько игр написано было и разрабатывается на данный момент для консоли



GameBoy? И я тоже точно не знаю, но могу предположить цифру в несколько тысяч. И все они — к вашим услугам (ну, по крайней мере те тысячи, что лежат в Интернете). Такие суперхиты, как Pockemon, Zelda, Quest for Camelot, R-Type и многие другие с превеликой радостью отнимут все ваше свободное время.

A Spectrum? Ведь именно на нем, родимом, зарождалось геймерское население нашей родины. Количество игр для этого маленького и безумно популярного в свое время компьютера просто не поддается десятичному исчислению. Их тысячи тысяч и еще раз столько же. Презабавнейший Dizzy — положивший начало жанру двумерных адвенчур, стильный и сочный Myth — эталон аркадостроения, Knight Lore — прародитель Diablo. Все эти великие игры прошлого все еще держатся бодрячком, и за эти



годы играть в них не стало менее интересно. Только теперь для этого не надо месяцами копить микросхемки и печатные платы, чтобы потом еще целую неделю пытаться все это спаять и заставить работать в корпусе от бабушкиного патефона. Достаточно лишь установить на ваш карманный компьютер эмулятор и закачать несколько образов из И-нета — и все.

Написав предыдущие абзацы, я (и вы, надеюсь, тоже) пришел к выводу, что выбор и количество уже созданных и в данный момент находящихся в разработке игр потребуют издать отдельное пухлое приложение к "Игромании". На это я пойти не могу, так что просто поверьте мне на слово — хорошие игры на наладонных компьютерах есть, и чувствуют они себя на маленьких экранах и микроскопических процессорах просто прекрасно. Чего и вам желают.

Программы полезные, вне зависимости от размера

Наша жизнь, увы, состоит не из одних развлечений. Тысячи проблем и забот одолевают любое человеческое существо непосредственно с момента его рождения. Вся жизнь проходит в борьбе и спешке, и единственный способ приостановить этот сумасшедший бег — это правильно и рационально организовать свое время, каждый час, каждую минуту, каждую секунду... Тут, как вы, наверное, уже догадались, на помощь запыхавшемуся индивидууму вновь приходит портативное цифровое устройство типа "компьютер".

На наладонных компьютерах существует огромное множество разного рода органайзеров, планировщиков, адресных книг и другой очень полезной дребедени, столь необходимой в повседневной жизни среднестатистического студента или ученика. Все они очень похожи друг на друга, являясь, по сути, маленькими клонами программы MS Outlook из комплекта MS Office. Польза от них очевидная и бесспорная. Ведь в человеческой памяти просто физически нельзя уместить все телефоны знакомых симпатичных девчонок, а время очередной развеселой вечеринки очень даже просто может сдвинуться в занятой голове на два-три часа от договоренного.

Pocket Excel

	A	B	C
1	300mhz cpu		$397.65
2	mobo		$177.65
3	sound card		$149.95
4	hard drv		$110.00
5	ram		$356.00
6	case		$94.00
7	speakers		
8	vidcard		
9	monitor		
10	keybd		

Ready Sheet1 Sum=$1,285.25

New Edit View Format Tools

В итоге вполне может сложиться неприятная ситуация, когда на поиски клочка бумаги с телефоном "объекта" придется потратить последний час перед гулянкой, а затем, все же не обнаружив искомый номер и заявившись на место встречи в одиночку, выяснить, что коллеги, оказывается, "давно здесь сидят" и все вкусное уже выпили. Чтобы избежать подобных ситуаций, лучше всего хранить критичные данные на надежных цифровых носителях, которые сами в случае чего напомнят о важной встрече громогласным писком или, при необходимости, оперативно найдут нужный телефон в обширной базе данных. Помимо этого, при помощи карманного компьютера вполне можно заменить неумелые ручные иллюстрации к телефонным номерам в блокноте на наглядные отсканированные фотографии. Также можно разнообразить звуковое сопровождение работы планировщика. Скажем, напоминание о необходимости посещения лекции сопровождать траурным похоронным маршем, а наступление Дня студента — особо мощными аккордами из акустического концерта "Металлики". Из опыта моих коллег и на основе моих скромных изысканий могу сказать абсолютно точно — с карманным компьютером все проблемы по составлению и последующему выполнению распорядка дня (ну или его подобию) исчезнут навсегда, сделав вас точным и пунктуальным членом общества.

Также отдельного одобрительного слова заслуживают разнообразнейшие базы данных, доступные в любое время пользователям наладонных компьютеров. Телефонный справочник, кулинарная книга, словарь-переводчик, подробный список окрестных пивных ларьков с указанием примерного маршрута — в общем, все, что душеньке угодно. Полезная структурированная информация будет к вашим услугам в любое время дня и ночи.

К такого рода базам я также отношу карманные ГИС (геоинформационные системы, или, проще говоря, карты) городского масштаба. Архиполезная вещица, сообщу я вам, батеньки. Подробнейшая карта с возможностью поиска, с многократным масштабированием, с цветными схематичными обозначениями, с оперативной сводкой свежих дорожных правил и самое главное — с возможностью интеллектуальной прокладки кратчайшего маршрута между двумя любыми точками. Имея такой софт с собой, заблудиться в Москве или Питере сможет лишь человек с синдромом географического кретинизма. Для людей же, профессионально увлекающихся ориентированием на местности, существуют специальные устройства — приемники систем глобального позиционирования (GPS). С помощью такой штуки можно в реальном времени отслеживать свое положение на карте программы ГИС (для курьеров — вещь незаменимая). Также известен наглядный случай (это не байка), когда один мой добрый товарищ, проделывавший каждое утро долгую и утомительную дорогу в дюнах московских новостроек, обнаружил (разумеется, используя карманный компьютер в паре с ГИС города Москвы), что, оказывается, двигаясь в диаметрально противоположном направлении, он может сэкономить целый час пути, рационально потратив его, к примеру, на сладкий утренний сон или прочтение свежей газеты.

Кстати, о чтении. Наверное, одним из самых распространенных и естественных применений карманного друга является использование его в качестве книги. А точнее, в качестве устройства для прочтения электронных текстов. Если попытаться прочитать закачанную из И-нета книжку на настольном компьютере, то через какое-то время процесс этот начнет вас утомлять некоторой неудобностью положения. Хорошую книжку нужно читать, вольготно развалившись на



диване и периодически меняя позу с расслабленно-лежащей на уютно-полулежащую. Опять же, возить с собой в метро системный блок с монитором и мышкой проблемотично. Другое дело — карманный компьютер: закачал на него с запасом книжек этак десять (а можно и двадцать) любимого автора, и все — можешь читать в любом месте и в любом удобном для каждого конкретного случае положении.

Щас спою

Вопрос о пользе той или иной конкретной программы, на мой скромный взгляд, является очень субъективным. Как говорится, "фор хум хау", что значит — "кому-то и Квейк — пошаговая стратегия". И на основе этого многоцелевого высказывания вполне можно отнести обширный диапазон мультимедийного софта как к реально полезным, так и к развлекательно-игровым программам — пусть каждый сам определяет для себя. Со своей стороны могу посодействовать интересными фактами и оригинальной статистикой. Для конкретизации — расскажу о том, как превратить карманный компьютер в переносной мультимедийный агрегат.



С самого начала предупрежу — эксперимент проводился только на машинках с ОС MS Win CE 2.11 и MS Pocket ОС (это Win CE 3.0). Остальные палмовые и псионные участники нашего забега по тем или иным причинам участвовать в этом безобразии отказались.

На повестке дня ставлю два вопроса. Первый вопрос — программное обеспечение. Решается он в считанные секунды, так как диапазон видео- и аудиоплееров, доступных для скачивания в Интернете, говоря мягко, широк. Вторая проблема пространно формулируется как "достаточный объем носителя" — достаточный для хранения хотя бы часа качественно оцифрованной музыки. Для примера, 32 Мб (в стандартной поставке большинства MP3-плееров или встроенных в карманный компьютер Casio E-105) хватает только для получаса меломанского балдежа. Чтобы хорошая музыка не превратилась в надоедливую зациклившуюся пластинку, желательно иметь хотя бы 64 Мб на борту. Поэтому для товарищей, любящих разнообразие, существуют специальные дополнительные модули памяти объемом от 8 до 256 Мб. Имея карточку на 128 Мб, ваш маленький друг (ну предположим, что он у вас есть) превратиться в суперский MP3-плеер. А двигаясь дальше, в ногу с запросами современной молодежи, даже и в видеоплеер.

На такой объем памяти вполне реально записать пару любимых компакт-дисков или сорокаминутный видеоролик. И заметьте, по функциональности такое решение намного опережает все существующие на сегодняшний день MP3-плееры. Тут тебе и разноцветный эквалайзер, и плейлисты, и даже плагины для визуализации — в общем, все то же самое, что может предложить вам на настольном компьютере какой-нибудь high-end плеер типа Winamp.

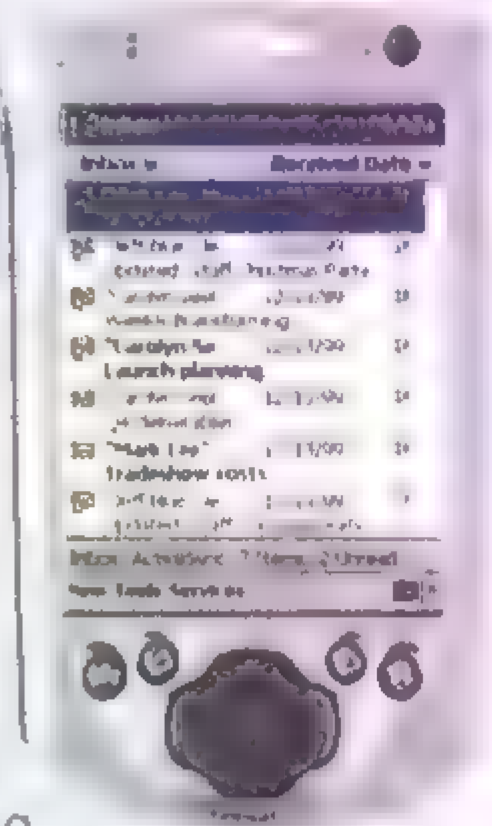
Кстати, возвращаясь к проблеме малой емкости носителей. О нуждах жадных до мегабайтов владельцев карманных ассистентов чутко заботится компания IBM. Совсем недавно для этих устройств был выпущен миниатюрный жесткий диск IBM MicroDrive емкостью аж цельный гигабайт. Такая емкость уж точно способна удовлетворить все потребности даже самых затейливых пользователей: хвотит и на альбом фотографий всех родственников до седьмого колена, и на парочку новых киношек, и на вагон любимых MP3'шек, и даже еще останется место для полной оффлайновой закачки парочки сайтов.



Отпустите меня в Интернет

Вы заметили в предыдущем абзаце слово "сайт"? Я его не просто так упомянул. Догадываетесь, о чем я? Если нет, то буду прямолинеен, как поручик Ржевский, — палмы, псионы и машинки на Windows CE способны работать в Сети! С маленьким компьютером вам будут доступны практически все те же возможности, что и с настольным годзиллой. Как и для домашнего "писюка", вы можете приобрести для своего палма сетевую карту или модем, и далее пользоваться ресурсами локальной сети или выходить в Интернет.

На малышах прекрасно работают все самые популярные сетевые утилиты — и разнообразные броузеры (Pocket Internet Explorer например), и почтовые клиенты, и news-клиенты и IRC-чаталки, и даже всеми любимая ICQ поддерживает карманные платформы.

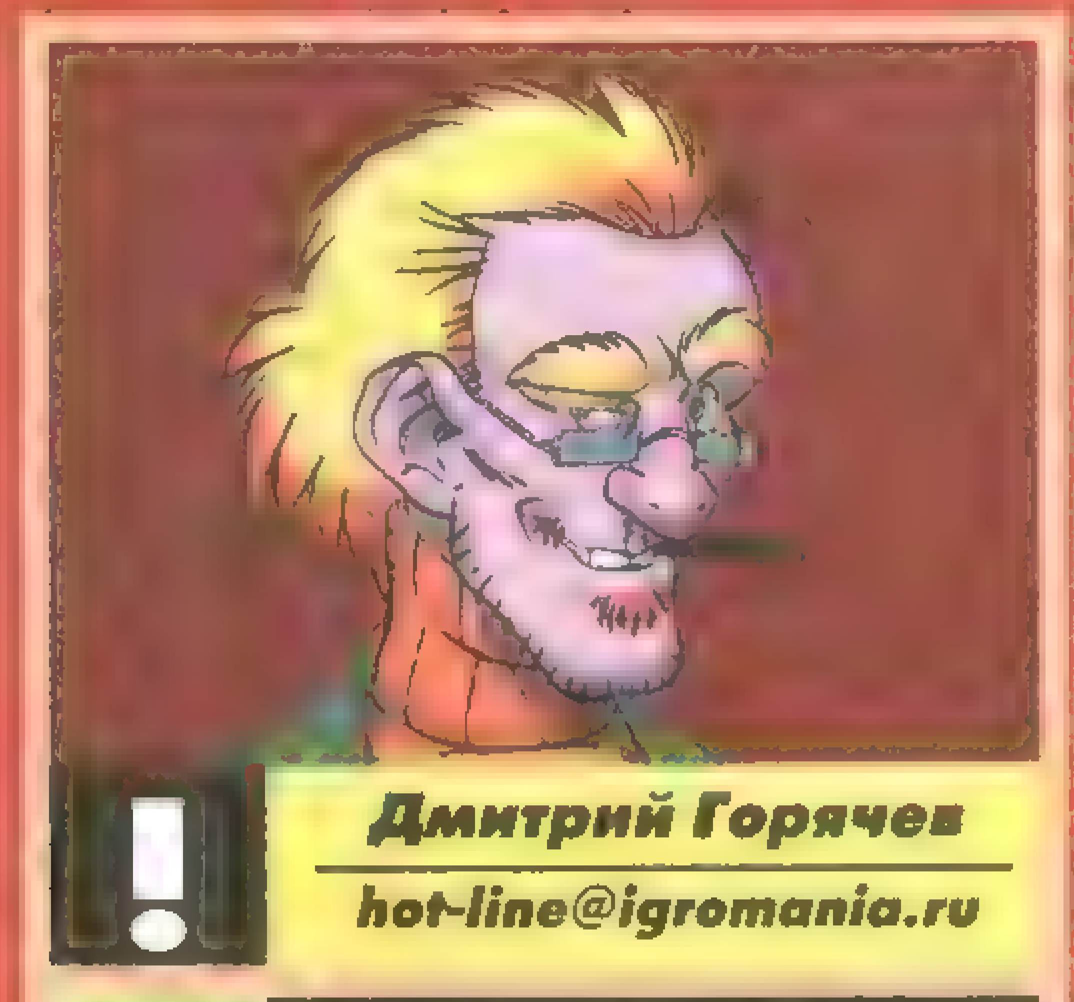


Словосочетание "мобильный Интернет" приобретает новый смысл, если вспомнить о возможности соединения сотового телефона с наладонником посредством инфракрасного порта или data-кабеля. Я вполне в силах представить себе ситуацию, когда жажда общения сметет все понятия приличия и сильным жжением в области темени заставит вас выйти в Интернет прямо из электрички или автобуса. Или другую, уже патовую ситуацию, когда вы, заблудившись в незнакомом лесу, найдете единственно верный путь к спасению, разослав по всему контактному листу аськи жалостливое сообщение типа "Ayyyl..". Разве не об этом мечтали отцы-основатели Интернета, и разве не это — воплощение самых смелых надежд завзятого серфера?

Прекрасное далеко, не будь ко мне жестоко. Пожалуйста...

Весьма сожалею, что принципы построения журнала не позволяют печатать статьи четвертым кеглем вместо восьмого и комплектовать каждый номер стильной лупой. Буде такое случится, я тут же увеличу информационный объем своих статей в десятки раз, а пока приходится обходиться чем дают Увы, увы — в статью не влезли рекомендации к выбору и покупке карманных устройств, не поместился обзор необходимейших программ и аналитика развития рынка. Все это мне приходится умещать в немногословный пророческий вывод

Карманные компьютеры — это удивительные и чрезвычайно полезные устройства. Пока, к сожалению, их средняя стоимость не позволяет внедрять в школах и других исправительных заведениях, но время, несомненно, изменит эту ситуацию. Стремительный технологический прогресс сделает наладонники повседневными бытовыми приборами, отодвинув массивные системные блоки и аляповатые ЭЛТ экраны настольных компьютеров в прошлое. Маленькими экранами и миниатюрными модемами выложен путь в светлое будущее! Аллилуйя ■



Дмитрий Горячев
hot-line@igromania.ru

? У меня есть USB сканер, но я никак не могу найти для него драйвера под Windows NT 4...

! Спешу вас разочаровать Windows NT 4 не поддерживает USB в принципе. "В принципе" означает, что при создании данной операционки разработчики были настолько увлечены внедрением всяких сетевых компонент и обеспечением безопасности, что как-то так незаметно для себя не сделали поддержку USB. Когда они спохватились, было уже поздно — надо было выпускать Windows 2000. "Ба, мужики, да у нас ЭНТЯ не поддерживает USB... Как, Билли, ты уверен, мы же... ЗАБЫЛИ!!! Надо срочно все поправить, пусть у нас в Windows 2000 усе будет." Так вот, могу посоветовать поставить Windows 2000, там поддержка есть. Или, если у вас крепкие нервы и вы не используете выражение "Windows 98" в качестве ругательства, поставьте эту, с позволения сказать, операционную систему, там USB работает прекрасно

Имеются и более экзотичные выходы из ситуации. Есть такая компания с глубокомысленным названием "Inside Out", которая производит в ограниченном количестве USB-карты и хабы для NT 4.0. Заинтересовавшиеся могут сходить по адресу *www.ionetworks.com/press/nt.html*, там про все про это подробненько так написано

Ну а для любителей лапши (не китайской, а которая на уши) — на *www.ltitl.com* анонсировали разработку и выпуск драйвера USB под Windows NT 4.0. Цитировать лапшу не буду — сходите на сайт

? Влияет ли разгон процессора на производительность других компонентов компьютера?

! Разгон процессора влияет на производительность других компонентов компьютера, но только если вы разгоняете его путем увеличения частоты системной шины, а не изменением коэффициента умножения частоты в самом процессоре. Стандартная частота работы шины PCI — 33Mhz. Рассчитывается она по формуле PCI=Q/2, где Q — частота шины При такой частоте скорость передачи данных по PCI равна 132Mb/s. Скажем, мы захотели разогнать процессор и изменили частоту со стандартных 66Mhz на нестандартные 83Mhz. Теперь любой среднестатистический россиянин путем пятиминутной борьбы с калькулятором может по формуле, приведенной выше, высчитать, что при таком раскладе шина PCI будет работать на частоте 41,5Mhz — вместо стандартных 33Mhz. А это, кроме чувства глубокого удовлетворения, дает нам скорость передачи данных в 166Mb/s, что положительно скажется на производительности виде-аудио системы Также увеличится скорость работы оперативной памяти и кэша. Однако не все устройства безболезненно переносят увеличение частоты системной шины, так что довольно часто такой разгон приводит к нестабильности работы компьютера. Не побоюсь повториться, сказав, что разгон — дело сугубо личное, я бы даже сказал, интимное, и каждый проделывает его на свой страх и риск. Так что претензии типа: "Э-э-э, ну, это, у меня звукер того, типа после разгона не работает..." не принимаются

? Когда я включаю мой комп, он пищит пять раз и не грузится. Что мне делать?

! Компьютеры вообще очень любят пищать, в особенности когда при загрузке возникают ошибки. Своим писком они пытаются что-то нам сказать, поделиться своими радостями и проблемами. И если вы любите свой компьютер, надо научиться его понимать. Самый простой и распространенный звук, издаваемый нашими питомцами при загрузке, — это долгий и пронзительный писк, которым они сообщают нам, что у них все пучком и вы сможете сегодня угрохать пару часиков, гоняя в "Кваку". Далее идут не столь распространенные и гораздо менее приятные звуки

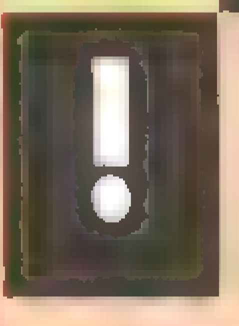
Один короткий писк означает, что у машины возникли проблемы с памятью, два гудка — ошибка схемы проверки четности, три — ошибка встроенных 64Kb памяти. Четырьмя жалобными писками компьютер намекает вам, что у него поломался системный таймер, а вот пять означают, что процессор приказал долго жить. Если вы вынимали его, чтобы, скажем, заменить или протереть пыль, то попробуйте переустановить. Если это не поможет — либо процессор, либо матплата, увы, ушли в долину предков. Далее все просто: 6 гудков — проблемы с клавиатурой, 7 — ошибка виртуального режима, 8 — ошибка чтения/записи видеопамяти, 9 — поломался BIOS. Один длинный и один или два коротких вопля вашего питомца означают, что он не смог инициализировать видеоадаптер. Это все. Теперь в анкете при приеме на работу можете смело указывать, что владеете как минимум двумя языками — русским и биоса

? У меня 3D-ускоритель Diamond (драйвер для Win95, сейчас Win98), и третья Квака с ним не идет. Какие драйвера нужно установить для спокойной игры в Квак и где их достать?

! Ну, это не вопрос. Как поется в песне, даймонды бывают разные — черные, белые, красные Компания Diamond Multimedia производит огромное количество 3D ускорителей, которые не имеют между собой ничего общего, кроме имени фирмы-производителя. Все зависит от графического чипа, на основе которого делаются видеокарты. Но вы верно подметили: их всех объединяет любовь к новым драйверам.

Осмелюсь предположить, что у вас ускоритель на основе какого-нибудь чипа от nVIDIA, скажем, TNT или TNT2. Для начала могу посоветовать попробовать установить драйвера от nVIDIA под названием Detonator. Они подходят для широкой линейки 3D ускорителей на основе чипов TNT, TNT2, TNT2 M64, Vanta и всевозможных GeForce'ов. Последнюю версию этих драйверов вы можете найти в Интернете, скажем, на сайте *www.3dnews.ru.* Если это не помогает, придется все же выяснить, какой именно у вас Diamond, и искать драйвера конкретно под него. Щелкаете правой кнопкой мыши на рабочем столе, выбираете пунктик "Свойства" и идете в закладку "Настройка". Там невооруженным глазом, под изображением монитора, можно увидеть надпись вида "Plug and Play монитор на ...", где вместо "..." будет стоять название вашего видеоадаптера. После этого стоит зайти на сайт компании Diamond (*www.diamondmm.com*) и поискать там

? Я хочу купить видеокарту GeForce, но слышал, что она не работает с некоторыми материнскими платами. Где узнать об этом подробнее?



! Действительно, некоторые ранние модели системных плат на базе LX, BX и Via 133 не отвечают спецификации AGP, а имен-



но — не обеспечивают достаточной мощности питания для платы GeForce. В случае системных плат на LX и BX дело в линейных регуляторах напряжения, не пропускающих достаточную мощность. Это может приводить к нестабильности работы системы, и если у вас карта с ТВ-выходом, то, скорее всего, он тоже не будет работать. К сожалению, единственный способ узнать, будет ли работать системная плата, — проверить это опытным путем или спросить у кого-либо, кто имеет такую же плату и GeForce. Иногда эту проблему можно решить обновлением BIOS

Если ваша системная плата позволяет повысить напряжение ввода/вывода в BIOS, его также можно немного увеличить для решения этой проблемы.

Как выяснилось, больше всего проблем возникает для плат с чипсетом LX, поэтому приведу ниже список системных плат на LX, которые, теоретически, работают с GeForce. Хотя наверняка утверждать не берусь.

Системные платы с чипсетом LX, которые могут поддерживать GeForce: Intel AL440LX, Biostar M6TLA, AOpen AX6L (with BIOS update), QDI Legend I (with BIOS update), QDI Legend V (with BIOS update), Shuttle Hot 637 (with BIOS update).

Системные платы с чипсетом LX, которые не поддерживают GeForce: во-первых, QDI утверждает, что все ее системные платы на LX официально не поддерживают GeForce, во-вторых — Abit LX6, Asus P2L97 версия 1.05 и раньше, MicroStar MSI-6111

Системные платы с чипсетом BX, которые не поддерживают GeForce: Gigabyte 6BA, 6BXC, 6BXE, BX2000

Системная плата на Via Apollo Pro, которая не поддерживает GeForce: Gigabyte GA-6VXE

Системная плата на Via 133, которая не поддерживает GeForce: Transcend AVD-1 (ранние версии).

Если вы не нашли название своей системной платы в приведенном выше списке, то можете смело хватать отложенные на завтраки деньги и устремляться в ближайший ларек "Союзпечати" за GeForce

? **Правда ли, что мониторы Sony имеют дефект?**

! Правда. Или нет, неправда.... Или лучше так: правда, но не совсем. В общем, пока я вас не запутал, да и сам не запутался, проясню суть вещей: да, действительно, на последних моделях ЭЛТ-мониторов фирмы SONY особо глазастые юзеры смогли углядеть некие горизонтальные полосы. На 15" — одна, на 17" — две, на 19" — три, на... ну, дальше сами посчитаете. Что тут началось! И звонки в магазины с требованиями заменить мониторы, и приступы суицида (столько денег вбухал, столько денег!!!...), и случаи философского пофигизма... На самом деле оказалось, что никакой это не дефект, а особенности технологического решения

Есть такая штука, называется "апертурная решетка" (aperture grill). Это тип маски, которую разные производители используют в своих кинескопах. Например, SONY в серии Trinitron или Diamondtron от Mitsubishi. Вместо точек с люминофорными элементами трех основных цветов апертурная решетка содержит серию нитей, состоящих из люминофорных элементов, выстроенных в виде вертикальных полос трех основных цветов. Такая система обеспечивает высокую контрастность изображения и хорошую насыщенность цветов, что дает высокое качество мониторов с трубками на основе этой технологии. Маска, применяемая в трубках фирмы Sony (Mitsubishi, ViewSonic), представляет собой тонкую фольгу, на которой процарапаны тонкие вертикальные линии. Она держится на горизонтальной (одной в 15", двух в 17" и т.д.) проволочке, тень от которой вы и видите на экране. Эта проволочка применяется для гашения колебаний и называется damper wire Ее хорошо видно, особенно при светлом фоне изображения на мониторе. Некоторым это категорически не нравится, а один мой знакомый, частенько работающий с графикой, просто в восторге и использует эти линии в качестве горизонтальных линеек. Действительно, ведь они не привязаны к геометрии экрана монитора и всегда строго горизонтальны...

? **У меня на материнской плате нет AGP разъема. Посоветуйте, какую PCI видеокарту мне купить.**

! Да, ситуация непростая. Тут самым верным решением было бы купить новую материнскую плату с AGP, а потом уж думать об апгрейде видюшки. Для всех современных видеокарт надежной опорой в работе является процессор, а какой процессор может быть на плате без AGP? Pentium-166? Да и стоят PCI-карточки процентов этак на 10 дороже, чем их AGP-собратья. Ну а если вы твердо решили ни в коем случае не расставаться со своей старой и верной материнской платой, то могу посоветовать Voodoo3 3000 PCI или, что дешевле, Voodoo3 2000 PCI. Основная фенька этих карт — высокая частота ядра, а значит, высокая скорость заполнения. Многим сегодняшним играм, которые не знают об аппаратном расчете геометрии, ключевым параметром для получения высокой производительности служит именно скорость заполнения. Тут уж 3dfx на высоте — карты серии 2000 имеют теоретический fillrate в 286 мегатекселя/с , серии 3000 — 333 Mtex/s. В сравнении с наикрутейшими GeForce (480 Mtex/s) цифры вполне приличные.

При покупке Voodoo3 карт не стоит также забывать и о разгонябельности. Как правило, большинство 2000-моделей спокойно работают на 166Mhz, а иногда и 183Mhz. 3000-модели обычно способны работать на 183Mhz и выше. Таким образом, купив карту одного класса, вы путем нехитрых махинаций со специальными утилитками по твикингу (которых, к слову, для серии Voodoo3 огромное множество) получаете полуторакратный прирост скорости. ■

AtOM
darkman_atom@mail.ru

Firewall

Огонь, иди со мной



Прочитав очередную статью о безопасности в Интернете, многим хочется сразу же отключить модем и навсегда забыть о прелестях сетевой жизни. Трояны, нюки и прочие гадости способны запугать неподготовленного человека до смерти одними своими названиями. Причем большинству людей кажется, что от всех этих напастей нет никаких средств. Это в корне неправильно. Нет, естественно, в полной безопасности компьютер может находиться, только будучи прочно запертым в надежный сейф. Вариант. Тем же, кого подобный вариант не устраивает, на помощь приходят программы, позволяющие надежно защитить себя и свой компьютер от проделок сетевых хулиганов. Пожалуй, наиболее распространенными и доступными из таких средств являются firewall'ы, о которых и пойдет речь в сегодняшней статье. Слово firewall (или "брандмауэр") можно перевести с английского как "огненная стена". Причины такого названия становятся понятны, если рассмотреть принципы работы подобных программ. Чем мы сейчас и займемся.

Как оно работает

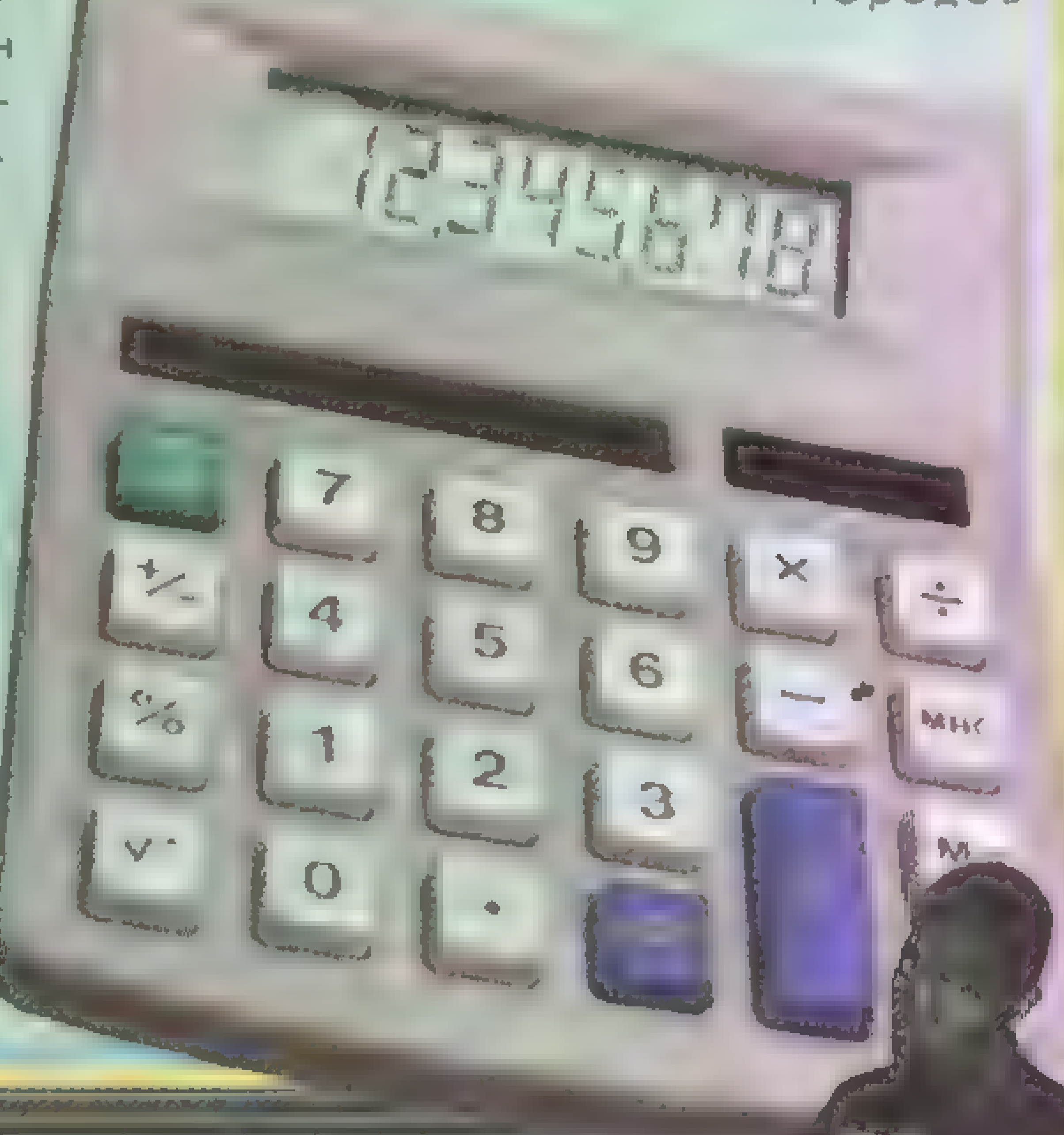
Дабы понять, как работает файервол, необходимо хотя бы немного разбираться в принципах работы глобальных сетей. Как происходит передача информации между компьютерами в сети? Не вдаваясь в технические тонкости, можно сказать, что данные любого типа передаются в виде *пакетов*, адресованных различным *портам* вашего компьютера. Пакеты, которыми передается информация, можно рассматривать как аналог сообщений электронной почты. Каждый пакет имеет отправителя, получателя и содержит в себе какие-то данные. Если вы, скажем, скачиваете музыку в виде .mp3 файлов с ftp-сервера, то в этом случае каждый такой пакет будет содержать в себе маленький кусочек музыкального файла. Отправителем будет выступать тот самый ftp-сервер, получателем — вы.

Теперь представим себе, что некий злоумышленник решил атаковать ваш компьютер из Интернета. Что он сделает? Правильно, в данном случае он тоже пошлет вам какой-то пакет, содержание которого способно намертво завесить вашу машину. Если у вас не установлено никаких средств защиты, то единственное, что вы сможете сделать, — это нажать Reset, а вот если на вашем компьютере активирован файервол, то... пакет попросту вернется к незадачливому хулигану, опрокинув его систему кверху лапками. Дело в том, что файервол осуществляет фильтрацию всего входящего трафика (тех самых пакетов), проверяя все подозрительные пакеты и отправляя их обратно. "Хорошие" же пакеты, содержание которых опасений не вызывает, без проблем пропускаются программой на ваш компьютер. Кроме разделения пакетов на "хорошие" и "плохие", с отсеиванием последних, программа умеет определять ip-адрес вашего недоброжелателя, с тем чтобы вы смогли принять соответствующие меры.

Внимательные читатели должны заметить, что я еще написал про какие-то порты, которые и принимают те самые "хорошие" и "плохие" пакеты. К портам принтера и мышки эти порты никакого отношения не имеют, их функция заключается в работе с различными серверами. Представьте себе: качаете вы многобайтный файл, при этом отправляете почту, да еще и болтаете с друзьями по Аське. В каждом из этих случаев информация передается по отдельному порту, что позволяет избежать всевозможных ошибок и недоразумений. А иначе... вместо сообщения от приятеля к вам прилетает кусок двоичного файла, ссылка на крутейший порно-сайт улетает не к случайному знакомому, а к вашей девушке, да еще и стомеговый файл скачивается с ошибкой. Страшно? Во избежание таких вот ситуаций каждое из соединений и проходит с разными портами. Файерволы же следят за всеми открытыми портами, анализируя все приходящие пакеты по указанной выше схеме. Кроме того, файервол запрещает открытие неизвестных ему портов, что пресекает деятельность различных троянов и отслеживает несанкционированные попытки узнавания сведений о вашей системе.

Однако, прочитав о немерянной крутости файерволов, не спешите с выводами о том, что без таких средств ваша онлайновая жизнь невозможна. Дело в том, что у этих программ тоже есть свои недостатки, ощутимые прежде всего на медленных модемных линиях небольших городов





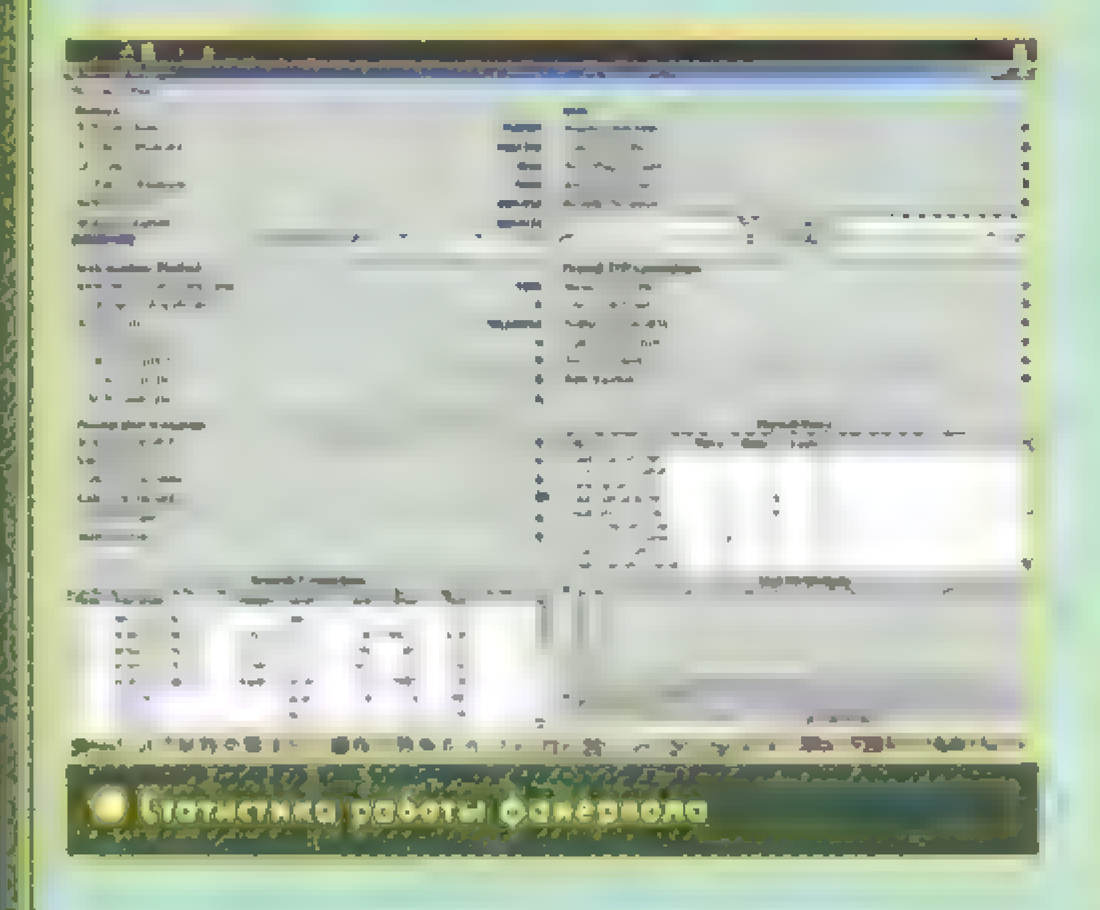
Скорость соединения с провайдером в этом случае несколько падает вследствие фильтрации трафика, так что, скажем, поиграть в Quake 3 или UT с нормальным лагом уже не получится. Кроме того, запрещение открытия новых портов может печально отразиться на некоторых программах (ICQ), хотя это и устраняется более тонкой настройкой. Так что устанавливать файервол без особой на то необходимости можно посоветовать только счастливым обладателям хороших линий. Но зато, если уж ваш компьютер был однажды атакован либо же вы подозреваете наличие в системе троянов, дополнительная страховка в виде файервола просто необходима.

Претенденты

Итак, вы все-таки решили оградить свой компьютер "огненной стеной". Хороших программ подобного рода существует не так уж и много, и каждая имеет свои преимущества, недостатки и ограничения в работе. Далее мы рассмотрим наиболее популярные файерволы.

AtGuard

Разработчик: WRQ Inc.
Лицензия: Shareware
Язык: Английский
www.atguard.com



Статистика работы файервола

AtGuard не только является файерволом, но также имеет массу других полезных функций. А именно — умеет "вырезать" баннеры с загружаемых Web-страничек, препятствовать выполнению JavaScript'ов, Java Applet'ов, ActiveX-модулей. Кроме того, возможно отключение всплывающих рекламных окошек, частенько выскакивающих при путешествиях по любительским сайтам. Программа полностью контролирует всю информацию, посылаемую от вас в Интернет, реагируя на попытки определения любых сведений о вашей системе. Также AtGuard позволяет запретить формирование файлов Cookies (файлы, в которых записывается информация о том, какие сайты вы посещали). Все соединения, устанавливаемые вашими программами с веб-серверами, им отслеживаются, что полностью ликвидирует работу троянов и прочих программ подобного толка. В отличие от многих других программ подобного класса, AtGuard очень прост в настройке, что позволит использовать его даже новичкам. В его пользу говорит и то, что благодаря удалению баннеров и прочих рекламных штучек загрузка веб-страниц будет происходить значительно быстрее. Интерфейс — прост и удобен. Панель управления, расположенная в верхней части экрана, активизируется при каждом выходе в Сеть. Впрочем, при желании можно и совсем убрать окно файервола, и напоминать о себе он будет лишь в случае каких-либо событий.

Тут надо сказать об одном моменте, характерном для всех программ подобного рода, который поначалу производит не очень приятное впечатление. Дело в том, что в первые часы работы вы постоянно будете получать всяческие предупреждения об установке соединения с неизвестным программе сервером. Это обусловлено работой различных полезных вещиц (ICQ, IRC, почтовые клиенты), устанавливающих эти соединения для проверки новых сообщений, почты. Впрочем, достаточно один раз указать на безопасность данных соединений, чтобы в дальнейшем файервол не обращал на них внимания.

Conseal Firewall

Разработчик: Signal 9
Лицензия: Shareware
Язык: Английский
www.signal9.com

Conseal Firewall является одним из наиболее навороченных и сложных в настройке. Несмотря на отсутствие такого широкого набора функций, как у AtGuard, со своей работой Conseal справляется отлично. Большим его преимуществом является возможность очень тонкой его настройки. Особенно удобно использовать Conseal Firewall в случае работы с несколькими сетями (локалка и Интернет), для каждой из которых он настраивается отдельно. Если же у вас возникнут проблемы с созданием собственной настройки, можно воспользоваться одной из заготовок, поставляемых с программой, либо же поискать готовую в Интернете. Все опции программы сохраняются в файле *rules.fwr*, найти который можно на многих сайтах, посвященных Conseal Firewall.

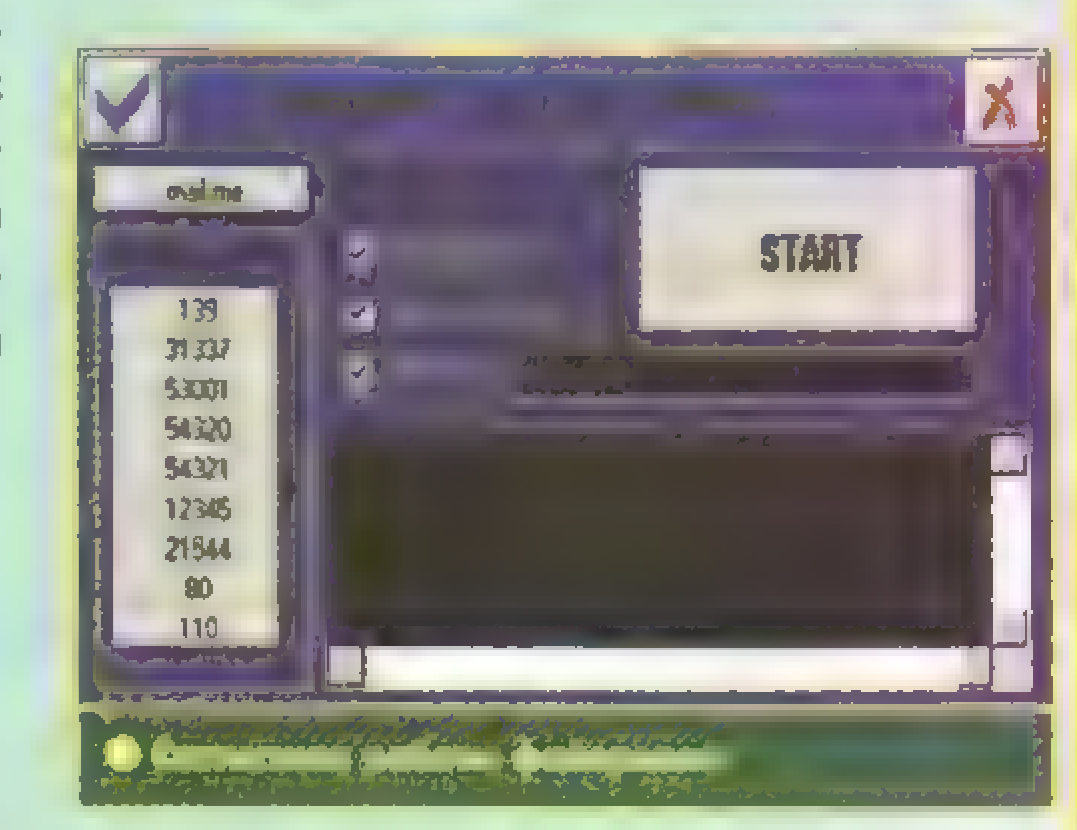


Обнаружено входящее соединение

Помимо этих, наиболее разрекламированных файерволов, есть и другие аналогичные программы. Как правило, они, во-первых, более просты в использовании, во-вторых, наделены значительно меньшим набором функций. Такие программы рассчитаны в первую очередь на менее подготовленных пользователей. В качестве примера рассмотрим одну из них.

PortGuard

Разработчик: Alexey Kazakov
Лицензия: Freeware
Язык: Английский

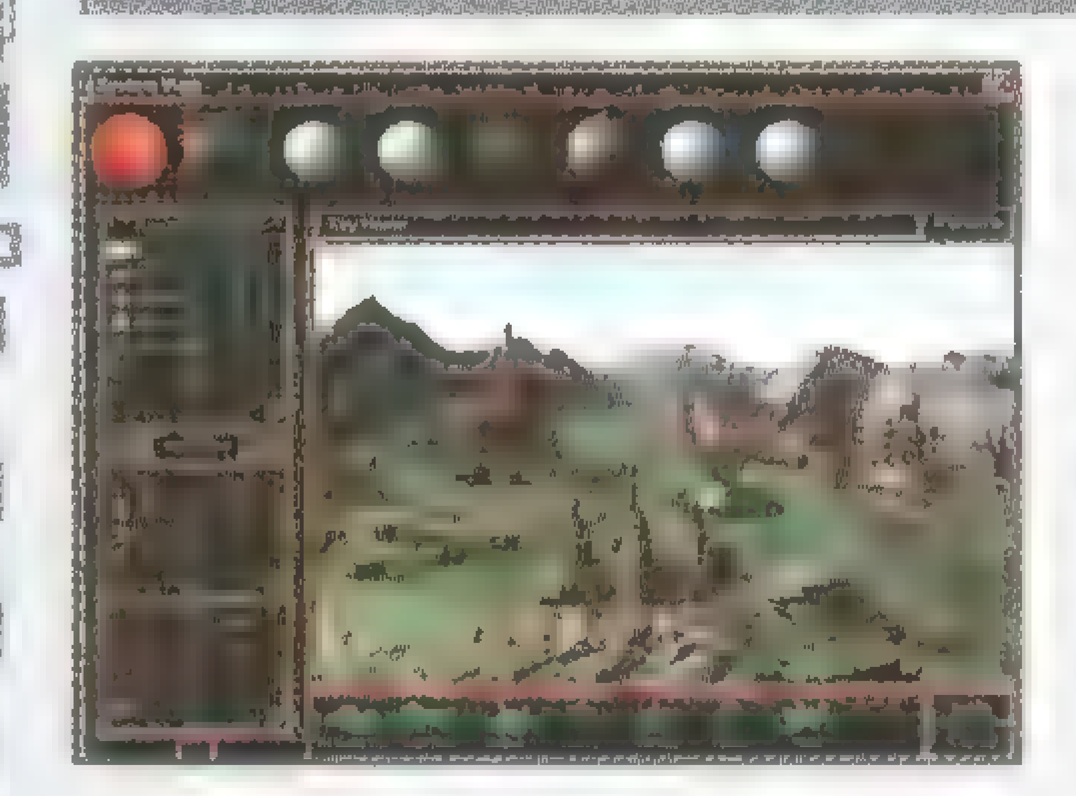


PortGuard следит за выбранными вами портами (в текущей версии можно работать только с 9 портами), предупреждая о попытке соединения с ними. Если соединение было благополучно установлено, программа вычисляет ip-адрес человека, пытающегося связаться с вами, и выводит его на экран. Конечно, по своим функциям PortGuard не может сравниться с более продвинутыми аналогами, но зато, если вам нужна только защита от троянов, то это — ваш выбор.

А вообще, если ни одна из описанных программ не пришлась вам по душе, попробуйте поискать в Интернете аналоги, задав ключевое слово "firewall". Скажем, только на сервере ***www.tucows.com*** представлено более сотни программ такого типа, так что страдать от отсутствия альтернатив вам точно не придется. ■

AtOM
atom@igromania.ru

ИНТЕРНЕТ: СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ



Star Knights — Master of Orion online?

Глобальные сетевые игрушки в последнее время появляются одна за другой, причем, кроме уже привычных RPG, на это поприще выходят и другие жанры. В этот раз нам грозятся совершенно бесплатно подарить онлайновую стратегию наподобие... великой Master of Orion. Все необходимые ингредиенты у **Star Knights** (*www.starknights.com*) имеются в полном объеме: исследование галактик, торговля с другими расами, постройка колоний, добыча ресурсов, конструирование кораблей ("ручная" сборка из разнообразных частей) и, конечно же, боевые действия. Одним из ключевых отличий "Звездных Рыцарей" от многочисленных конкурентов является возможность игры с компьютером, что придется по вкусу геймерам, не обремененным постоянным доступом в Интернет. Играя в онлайне, вы получите массу дополнительных возможностей, как, например, создание собственных альянсов и кланов. Графика выглядит очень симпатично, довольствуясь при этом P-133. Бесплатная версия, скачать которую можно по адресу *www.starknights.com/Files/SetupSK.exe*, занимает около 10Mb — сущие копейки для игры такого масштаба. Вы все еще здесь? А кто же тогда игрушку скачивать будет?!..



Видеочат для модемщиков

Компания **Reality Fusion**, специализирующаяся на разработке новых форматов видеоданных, объявила об открытии своего нового проекта **SeeSaw.com** (*www.seesaw.com*), публичный доступ к которому начнется в конце декабря сего года. По сути, перед нами очередной сайт для проведения видеоконференций, но, в отличие от прочих аналогов, этот сервис будет доступен не только владельцам "толстых" выделенок. Компании удалось придумать очень качественный способ сжатия видео, благодаря которому объемы передаваемой информации снизились на 50%. По заверениям разработчиков, для нормального общения



стало достаточно обычного модема, что мы не замедлим проверить. Учтите только, что для полноценного контакта с собеседником не помешает разжиться PC-камерой и микрофоном, иначе вас попросту не увидят и не услышат.

Русские хакеры взломали Microsoft

Служба безопасности **Microsoft** обнаружила грандиозную утечку информации со своих закрытых сетей. Оказалось, хакеры (наши соотечественники) довольно продолжительное время имели доступ ко всем исходным кодам и релизам новых продуктов компании. Проникновение в сетку стало возможным благодаря невнимательности одного из сотрудников Microsoft, попавшегося на старую, как мир, приманку с трояном. А все почему? "Манию" надо было читать, особенно рубрику "Антихакер" — и никаких проблем бы не было!



Служба 911 в онлайне

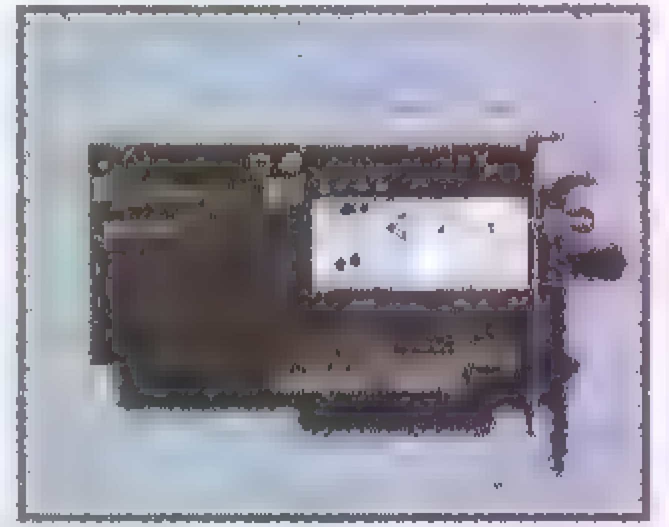
На просторах Рунета появился еще один интересный портал *www.911.ru*, посвященный преимущественно вопросам безопасности, простое перечисление которых может занять половину журнала. Помимо разделов, касающихся самозащиты в сети, здесь можно найти аналогичные советы и для реальной жизни. Новичкам в Сети наверняка пригодится возможность вызвать на чат одного из сотрудников сайта, задав ему свои наболевшие вопросы. Не обделены вниманием даже любители детективов, которым предлагается принять участие в онлайн-игре — "расследовании" реально происшедших преступлений. Ну а самых догадливых Шерлок Холмсов и докторов Ватсонов ждут призы от компании.

На Battle.net опять проблемы

Вышеупомянутой службе компании **Blizzard** просто хронически не везет. Мало им было неприятностей с перегрузкой серверов и "падениями" всей системы, так еще и вездесущие хакеры покоя не дают. В результате постоянных атак на сервера игроки не могли ни на сайт попасть, ни поиграть с нормальной скоростью. Администрации **Battle.net** все же удалось устранить проблему, и за расследование инцидента уже взялись спецслужбы.

Доступ в Интернет без модема

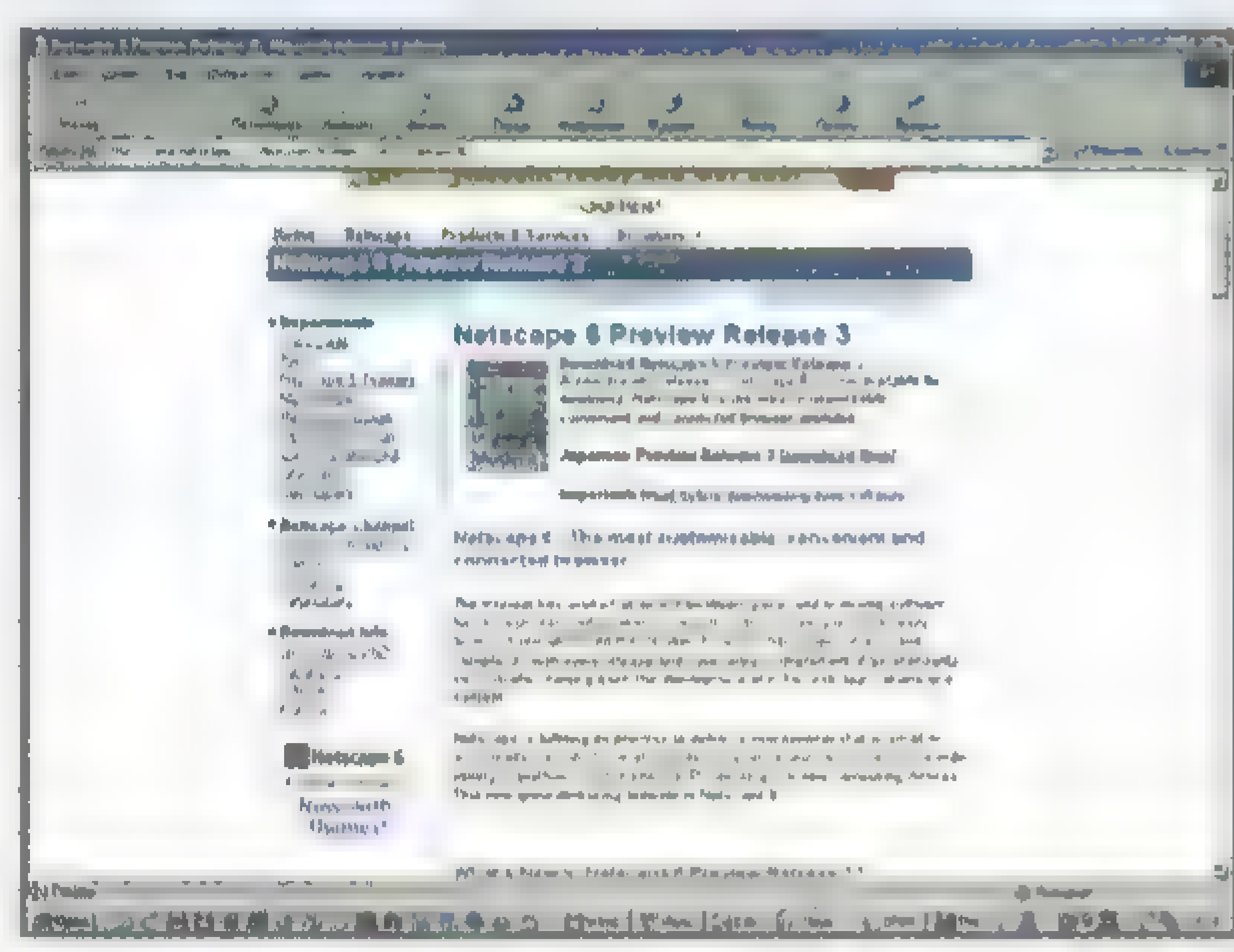
Вслед за многообещающим проектом НТВ+(доступ в Сеть через спутниковую тарелку), санкт-петербургская компания ТВ-Ин-



форм (*www.tv-inform.spb.ru*) предложила свой вариант беспроводного доступа в онлайн. На этот раз вся информация будет поступать на ваш компьютер через... ТВ-тюнер, используя подключение к обычной телевизионной антенне. По заверениям компании, эта технология позволит существенно экономить время и деньги клиентов, и, главное, вам не понадобится даже телефонная линия. Особенно интересно такое предложение смотрится сейчас, когда повременная оплата за телефон уже не за горами.

Новый Netscape Navigator и Internet Explorer

Разработчики из **Netscape** выложили новую, шестую версию своего достаточно популярного браузера для свободного скачивания. Список нововведений достаточно велик; например, сейчас Navigator поддерживает различные темы (Themes — фактически,



это более продвинутые "шкурки"). Алгоритмы поиска значительно улучшились, появилась поддержка многих современных стандартов отображения вебстраниц. Получить более подробную информацию, как и скачать релиз, можно по адресу *http://home.netscape.com/browsers/6/index.html?cp=dowpod6* (к сожалению, выложить программу на наш CD не позволяют строго ограниченные условия распространения, заявленные разработчиками). Заклятые друзья Нетскейпа, компания **Microsoft**, закончив обновление своего браузера до версии 5.5, открыли набор бета-тестеров очередного продукта — **Internet Explorer 6.0**. На этот раз упор делается на расширение функций программы — появятся новые панели для работы с мультимедиа-информацией, улучшится поддержка динамического Html и таблиц стилей. Как всегда, обещают исправление старых ошибок и глюков, о чем можно почитать на сайте *windowsupdate.microsoft.com*.

Обновления онлайновых RPG

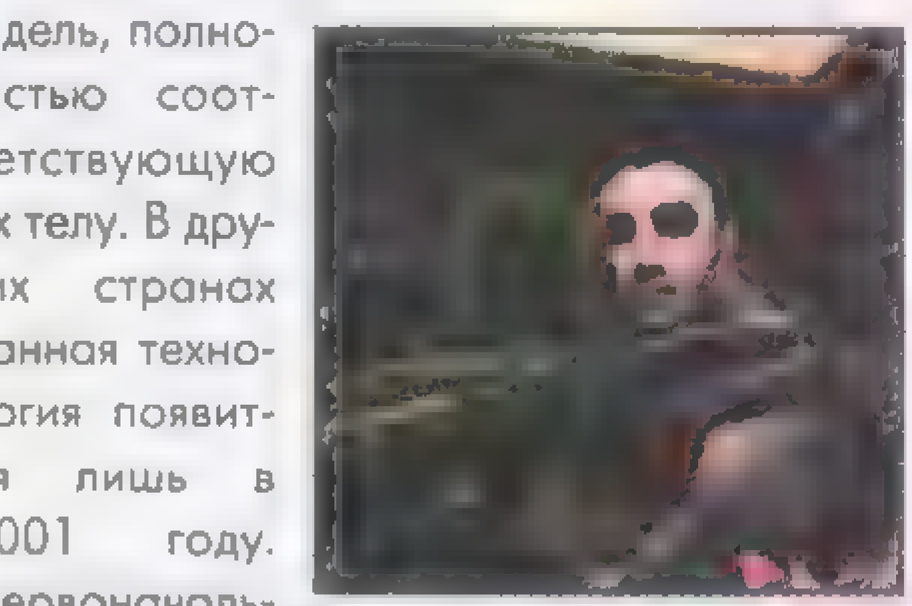


Всех поклонников этого замечательного жанра вскоре ожидает двойной праздник. Во-первых, **Sony Computer Entertainment** объявила о скором выходе дополнения к своему ролевику **EverQuest**, названного **The Scars of Velious**. В этом адд-оне в игре появится новый материк, масса дополнительных локаций, персонажей, заклинаний, брони и оружия. Во-вторых, не отстает и их извечный конкурент в лице **Electronic Arts**, анонсировавший очередное расширение для **Ultima Online — Third Dawn**. На этот раз в игру включили массу трехмерных персонажей, анимированных по технологии motion capture, невиданных ранее монстров и кучу новых местностей. Переработке подвергся и движок игры, научившийся работать с эффектами света и тени. Звуковое оформление также будет расширено и дополнено. Более подробную информацию о грядущих новинках можно получить на их официальных сайтах — *http://everquest.station.sony.com/velious/index.html* (EverQuest) и *www.uo.com/thirddawn/* (Ultima Online). К моменту выхода номера в свет адд-оны должны быть доступны для покупки/скачивания, так что точите свои мечи и учите заклинания — нас ждут новые приключения.



Будьте в игре сами собой

Очень похоже на то, что скоро, играя в **Q3** и **UT Deathmatch** или путешествуя по мирам глобальных ролевых игр, мы будем сразу узнавать своих знакомых. Этому виной сразу две компании, предложившие различные варианты переноса своей внешности в популярные игры. Фирма **TCT International** (*www.tcti.com*) уже оборудовала массу американских супермаркетов специальными кабинками, посетители которых за считанные секунды получают подробную трехмерную модель, полностью соответствующую их телу. В других странах данная технология появится лишь в 2001 году. Первоначально такие изображения планировалось использовать в медицинских целях, но уже в ближайшее время появится список игр (в первую очередь RPG), в которые можно будет вставить своего "двойника". Другая компания — **3Q** (*www.3q.com*) ориентируется в основном на шутеры (Quake3, Half-Life и им подобные), для чего она и создала агрегат под названием **Q Clone Generator**. Предлагаете вы, скажем, своему преподавателю "сфотографироваться", вставляете полученную модель в игру, и... бензопилой его, бензопилой! ;-)



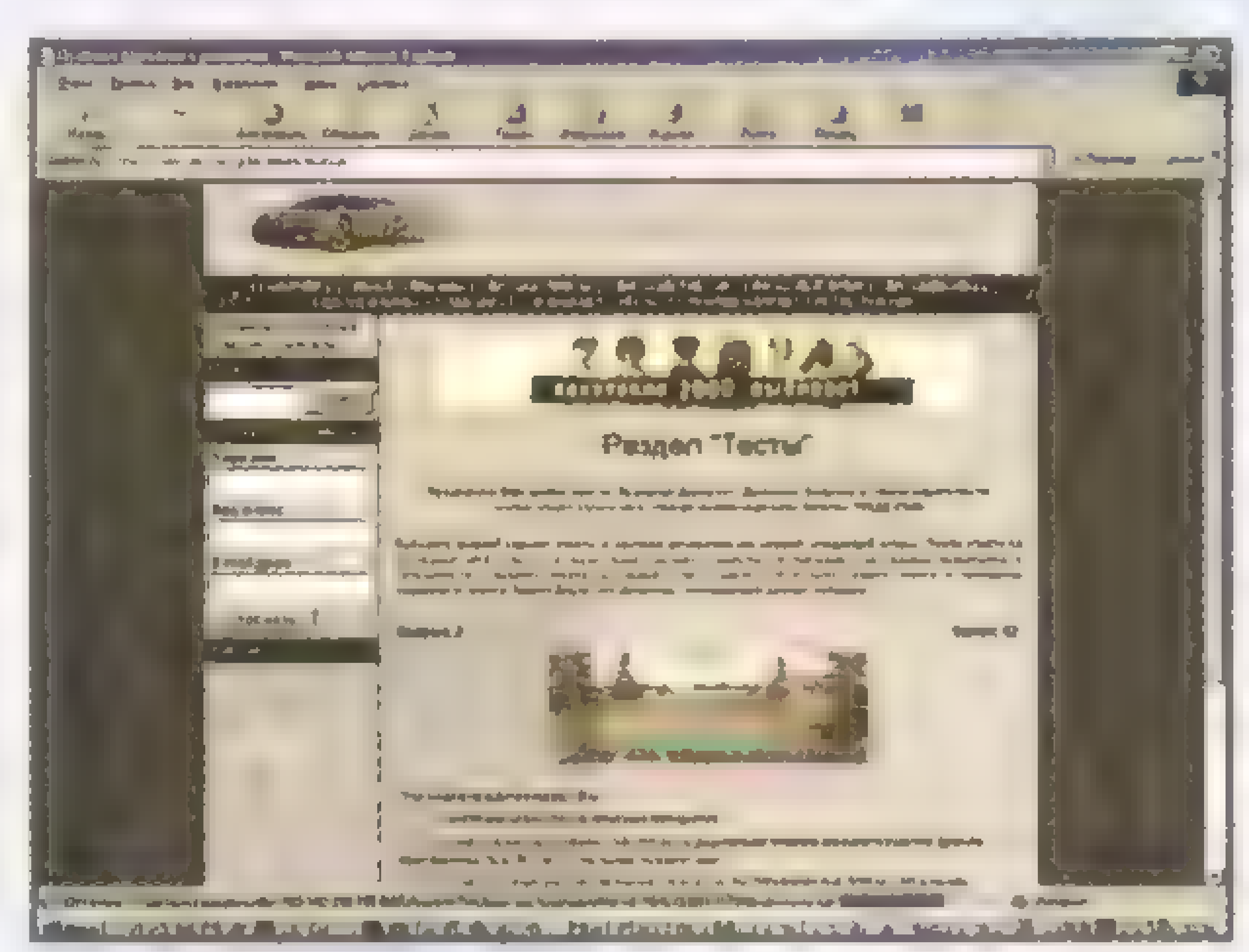
Мини-игра по "Сеттлерам"



В Интернете появилась совершенно бесплатная игрушка **The Settlers — Smack A Thief!**, сделанная по мотивам знаменитой стратегии **Settlers**. Отбиваясь от атак злобных варваров, посягнувших на наше золото, геймеры смогут неплохо скоротать время в ожидании следующей части сериала. Скачать это **3,5**-мегабайтное чудо можно на сайте **GA-Strategy** (*www.ga-strategy.com/images/1/index192.shtml*).

Онлайновый экзамен в ГАИ

Какие сложности возникают у многих при сдаче экзамена по правилам дорожного движения — это тема для отдельного разговора. На новом сайте **"Правила дорожного движения"** (*www.rules.ru*), помимо самих правил и массы полезного для автолюбителей, появилась возможность проверить свои знания прямо сейчас. Вам предлагается настоящий экзамен из 20-ти вопросов, составленных в соответствии с настоящей программой экзаменации. Жаль только, что результаты тестирования нельзя приравнять к ГИБДД'шным.



Компакт-диски must die?

Компания WEB (World Entertainment Broadcasting) объявила о новом способе реализации игр. Вместо стандартного пришел-увидел-купил нам предлагают систему "Webisodic". Заходите на сайт разработчика интересующей игры, скачиваете оттуда ее первый эпизод (бесплатно или за чисто символическую плату) и играете до посинения. Если игрушка понравилась — снова отправляетесь на сайт и покупаете оставшуюся часть, а нет — теряете всего пару долларов, потраченных на начальную "серию". Создатели этой схемы утверждают, что так куда экономнее, чем тратить сразу 40$ за новый продукт (причем еще непонятно, будете ли вы в него играть вообще). Но... разве демо-версии кто-то отменял? Да и скажите честно, сколько вы отдаете за новый диск? Пока что на сайте компании (*www.webcorpgames.com*) представлены лишь всевозможные убогие Deer Hunter'ы, что наводит на некоторые мысли.. ■

AtOM
atom@igromania.ru

Offline-браузеры

Жизнь хороша, когда пьешь не спеша

Как обычно протекает ваше пребывание в Интернете? Думаю, я не очень ошибусь, если предположу, что оно далеко от медленного и внимательного изучения каждой посещенной вами странички. Неограниченный доступ в Интернет имеют немногие, и купленного вами времени постоянно катастрофически не хватает. Вот и приходится судорожно перескакивать со страницы на страницу, рискуя упустить что-нибудь важное и интересное. К тому же иногда попадаются сайты, которые неплохо было бы полностью прочитать, имея потом возможность в любое время посмотреть что-то важное. Конечно, если проблема времени, имеющего свойство заканчиваться в самый неподходящий момент, вас не беспокоит — можно не спеша изучить сайт и в онлайне, но... Во-первых, постоянно подключаться к Интернету, когда вам надо быстро уточнить что-либо, не очень-то удобно, а во-вторых, сайты имеют свойство обновляться, зачастую теряя нужную вам информацию. Найти же страничку, посещенную с месяц назад, может оказаться и вовсе невозможным. То сайт на другой сервер переедет, то структура его полностью поменяется, то еще что-либо непредвиденное произойдет. Можно сохранять все важные странички, пользуясь средствами Internet Explorer или Netscape Navigator, но это работает далеко не во всех случаях. А главное — процедура посещения/сохранения всех нужных вам разделов является далеко не лучшим времяпрепровождением.

Но на наше счастье, существуют программы, позволяющие полностью скачивать содержимое интересующих веб-сайтов. Работают они так: вы указываете месторасположение сайта (его адрес), а также нужные вам типы файлов (*.html, *.gif, *.jpg, *.zip). Затем программа соединяется с указанным сайтом и начинает скачивать оттуда все, что вы выбрали. Такие программы обычно называют оффлайн-браузерами, что, хоть и не совсем верно, но все же отражает их предназначение. По принципу работы такие программы больше похожи на даунлоадеры, которые мы рассматривали в прошлом номере. Поскольку сомневаться в полезности софта подобного рода не приходится, давайте разберем наиболее популярные оффлайн-браузеры и заодно научимся с ними работать.

Основы работы

Для обучения основам работы с такого рода софтом я предлагаю использовать **Teleport Pro** — пожалуй, наиболее популярный оффлайн-браузер на сегодняшний день. Приобретенные навыки можно смело использовать и с прочими рассматриваемыми здесь приложениями, так как все они действуют по подобному алгоритму

При запуске программы перед вами появится окно мастера настроек проекта, состоящего из нескольких разделов. В первую очередь необходимо выбрать тип задания. Существуют такие варианты: **Create a browsable copy of a website on my hard drive** (скачать сайт для последующего просмотра браузером); **Duplicate a website, including directory structure** (полностью скопировать сайт, включая всю его структуру); **Search a website for files of certain types** (найти и скачать файлы выбранных типов); **Explore every site linked from a central site** (скачать все файлы, на которые на сайте имеются ссылки); **Retrieve one or more files at known address** (скачать файлы, расположенные по указанным адресам); **Search a website for keywords** (найти и скачать только файлы, содержащие ключевые слова). Наиболее полезным является первый вариант, поэтому мы выберем именно его. Следующим действием будет выбор стартовой страницы, с которой и начнется загрузка. Введите здесь любой адрес, например, *www.igromania.ru*, а также введите произвольное название проекта. Далее необходимо выбрать тип интересующих нас файлов: **Just text** (только текст); **Text and graphics** (текст и графика); **Text, graphics and sound** (текст, графика, и звук); **Everything** (все сразу). Наиболее распространенная ошибка новичков — выбор всего сразу, что порой приводит к скачиванию сотен ненужных файлов (вы даже не представляете, сколько мусора валяется на многих сайтах). Так что лучше будет выбрать второй вариант (текст и графика), а все остальное при необходимости докачать позже. Если для допуска к содержимому сайта требуется ввести пароль, укажите его в этом же окне. После ввода всех требуемых параметров вам предложат сохранить настройки в отдельном файле, что позволяет позже возвращаться к незаконченным заданиям. Вот и все — наш первый проект готов, и можно приступать к скачиванию, нажав на кнопку **Start**.

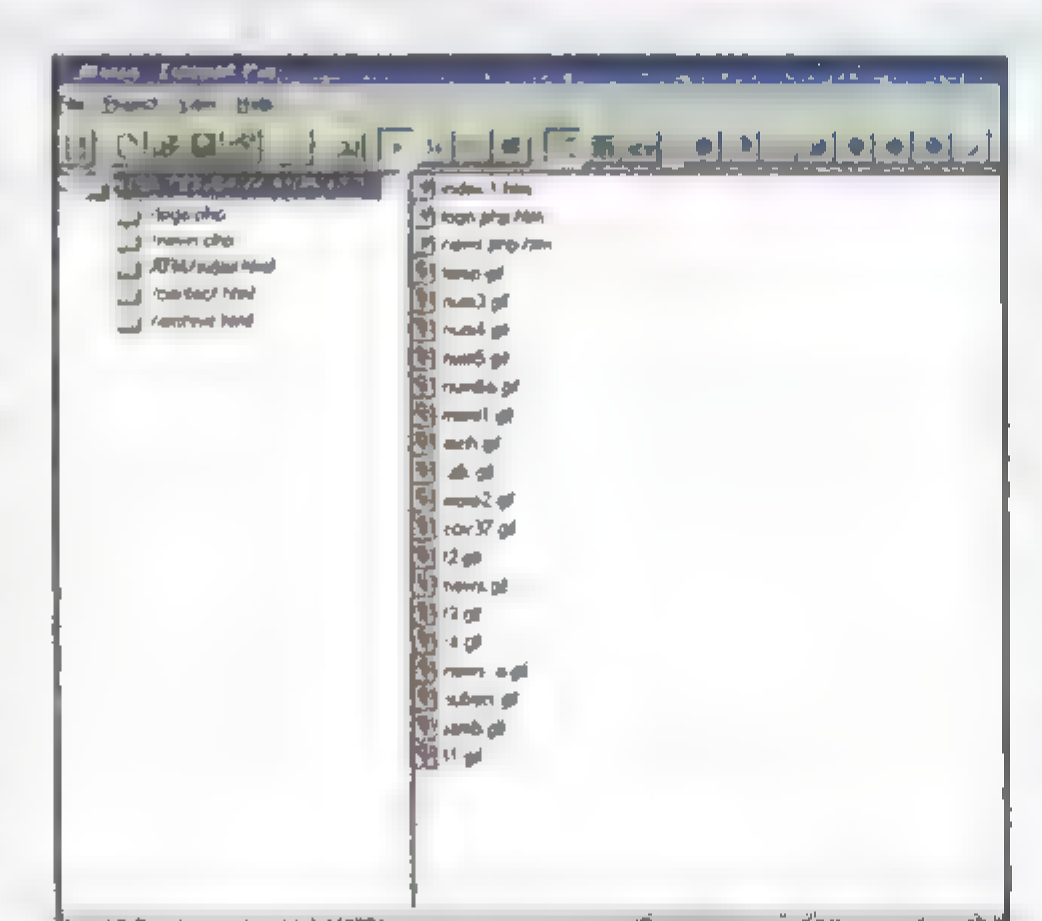
Для избавления от некоторых ненужных опций, устанавливаемых по умолчанию, мы еще немного покопаемся в настройках проекта (меню **Project/Project Properties**). Меню свойств проекта разбито на несколько частей, по наиболее важным из которых мы сейчас и пробежимся. Начнем с раздела **File Retrieval**, где можно точно указать расширения нужных вам файлов. Помимо этого, обратите внимание на опцию **Retrieve all files except those more than...**, где можно настроить предельный размер скачиваемых файлов. Это делается для избежания загрузки многомегабайтных архивов, зачастую оказывающихся абсолютно бесполезными. В разделе **Browsing/Mirroring** рекомендуется поставить галочку напротив пункта **Link to internet address of file** (сохранять ссылки на нескачанные файлы), что облегчит их поиск в случае необходимости. Если вы планируете постепенно загружать содержимое сайта, растягивая эту процедуру на несколько дней, лучше загляните в раздел **Exploring** и уберите галочки напротив всех строк, начинающихся с "**Update...**". В противном случае все скачанные вами файлы будут периодически сверяться с имеющимися на сайте и обновляться в случае необходимости. Сами понимаете, что за несколько дней, прошедших с предыдущего сеанса, изменению может подвергнуться многое, и загрузка в этом случае грозит длиться вечно. Весьма полезным является раздел **Exclusions**, где можно указать имена нужных/ненужных файлов, а также запретить обращение к страницам, лежащим на определенных серверах. Все эти настройки могут пригодиться, если вас интересуют только некоторые разделы скачиваемого сайта (особенно актуально для ресурсов, посвященных нескольким темам сразу). Настроив все вышеупомянутые опции, можно смело начинать загрузку (меню **Project/Start**). Напоследок упомяну возможность настройки программы для полностью автономной работы, для чего существует опция **Project/Schedule**.

Обзор аналогичных программ

Рассказ об оффлайн-браузерах будет неполным, если не упомянуть и другие программы аналогичного предназначения. Это мы сейчас и сделаем.

Teleport Pro v. 1.29

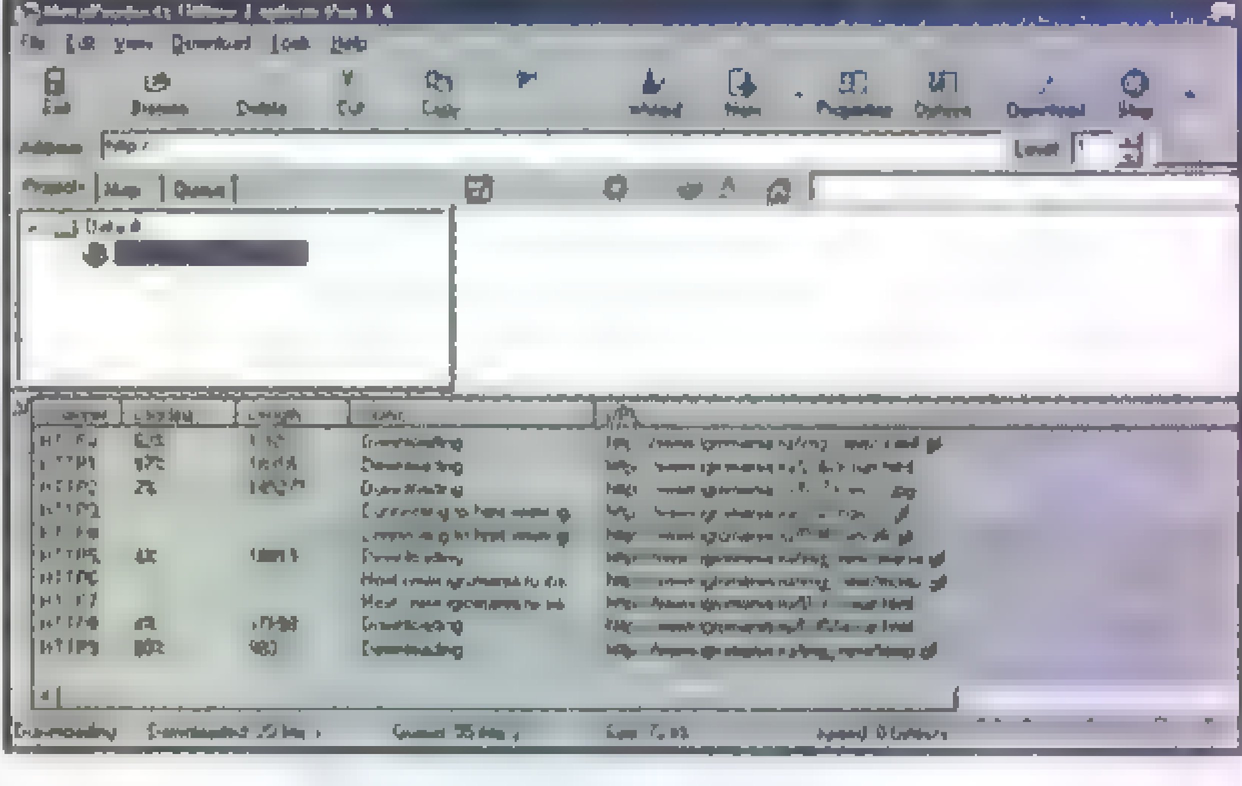
Разработчик: Tenisson Marwel Inc.
Размер в Mb: 0.8
Лицензия: Shareware (ограничена 40 запусками)
Язык интерфейса: Английский (русификатор можно взять с нашего диска)
www.tenmax.com



Teleport Pro является одним из наиболее популярных оффлайн-браузеров. Большинство его функций мы разобрали чуть выше, поэтому не будем на нем более останавливаться.

Offline Explorer Pro v. 1.4

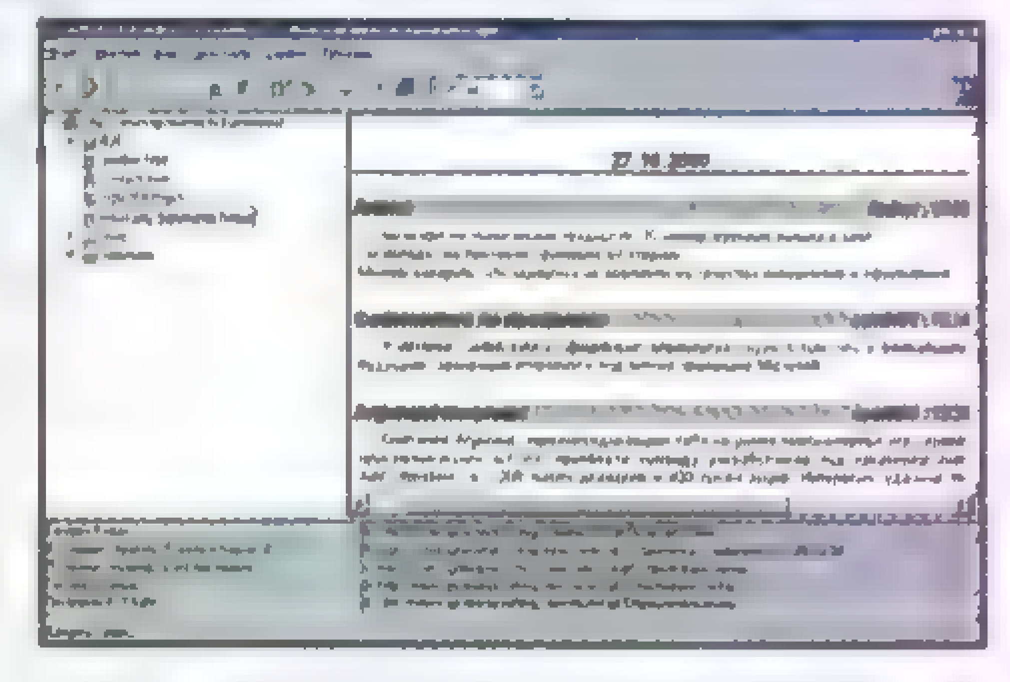
Разработчик: MetaProducts
Размер в Mb: 0.6
Лицензия: Shareware (30 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.metaproducts.com



Еще одна превосходная программа. Этот продукт отличает необычайное количество различных настроек, позволяющих идеально сконфигурировать каждое задание. По количеству различных опций этот оффлайн-браузер значительно превосходит своих конкурентов, причем интерфейс очень прост. Удобные "мастера" помогут справиться с программой даже самым неискушенным пользователям, ну а людям более опытным придется по вкусу наличие массы полезных функций. Помимо **Pro**-варианта, существует и упрощенная версия приложения, отличающаяся меньшим диапазоном возможностей (и меньшей ценой).

ДИСКо Качалка v. 3.2

Разработчик: Арсеналъ
Размер в Mb: 1.7
Лицензия: Shareware (21 день)
Язык интерфейса: Русский/Английский
www.disco.ru



Немногие программы из всего представленного в статье софта могут по праву называться оффлайн-браузерами. Дело в том, что разработчики редко когда заботятся о добавлении в интерфейс программы окна

"эксплорера", весьма полезного при просмотре свежескачанного. В случае с "Качалкой" таких проблем не наблюдается. Также следует отметить удобную возможность определения "глубины" исследуемых ссылок. Некоторые аналогичные приложения могут вам хоть пол-Интернета скачать, если ссылки найдут, а здесь об этом позаботились. Единственный недостаток — предложения зарегистрироваться возникают по каждому поводу, что несколько раздражает. В целом же, программа просто превосходная и вполне достойна установки на ваш винчестер.

WebZip v. 3.80

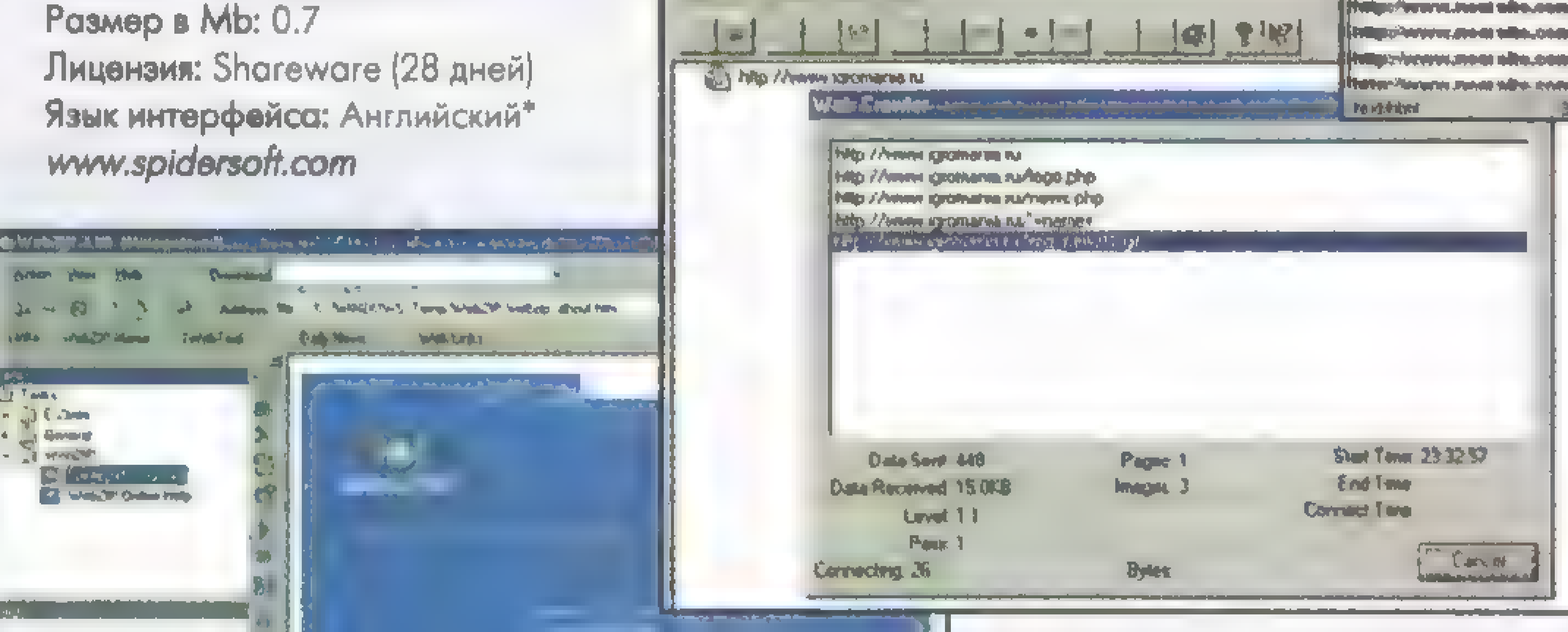
Разработчик: SpiderSoft
Размер в Mb: 0.7
Лицензия: Shareware (28 дней)
Язык интерфейса: Английский*
www.spidersoft.com

По набору своих функций WebZip больше всего похож на описанную выше "ДИСКо Качалку" и имеет лишь несколько незначительных отличий. Как следствие, ее смело можно порекомендовать для постоянного использования.



Grab-a-Site v. 3.0.14

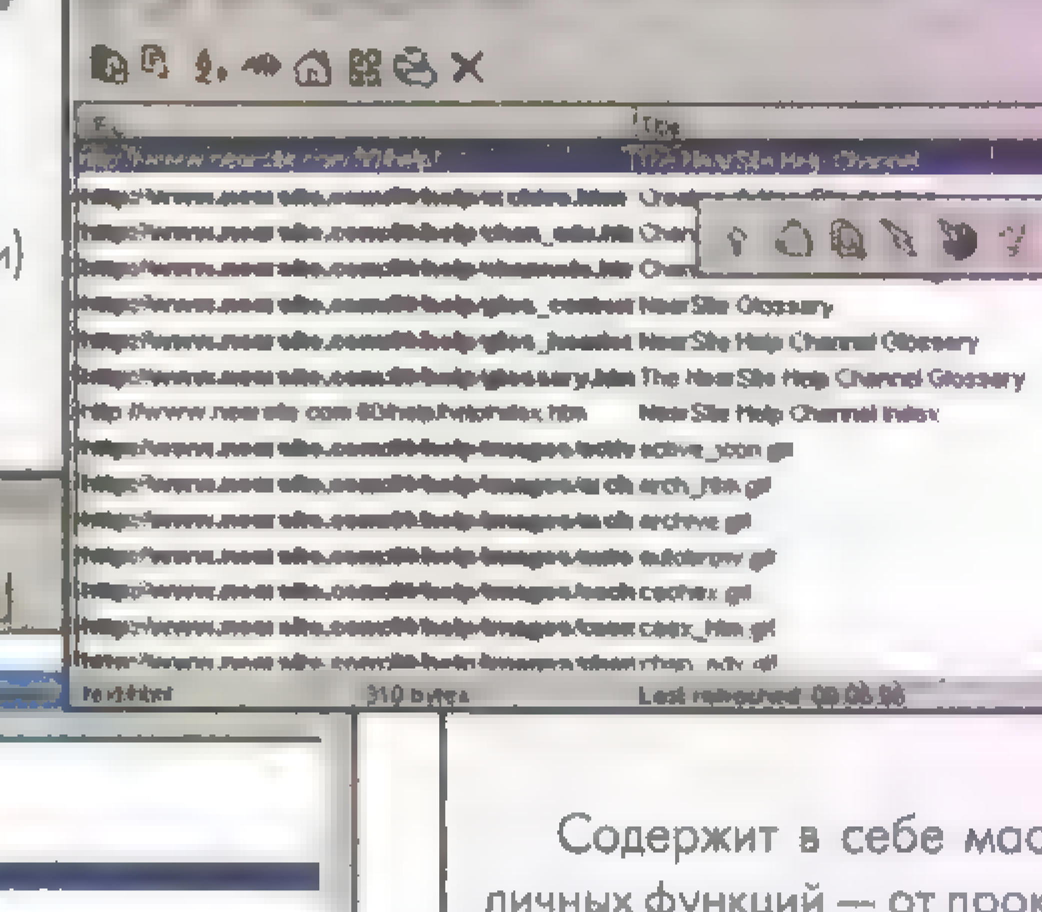
Разработчик: Blue Squirell
Размер в Mb: 1.6
Лицензия: Freeware
(после бесплатной регистрации)
Язык интерфейса: Английский
www.bluesquirrel.com



Неплохая программа, ничем особо полезным не выделяющаяся. Из недостатков следует отметить отсутствие "мастера" настройки, крайне полезного для новичков. Кроме того, пока вы не зарегистрируетесь на сайте разработчиков, нормально запустить это приложение не удастся.

NearSite Build 556

Разработчик: Evolution Ltd.
Размер в Mb: 1.1
Лицензия: Shareware (30 дней)
Язык интерфейса: Английский
www.nearsite.com



Содержит в себе массу различных функций — от прокси-сервера до оффлайн-браузера. И хотя загрузка сайтов здесь реализована довольно посредственно, вам может пригодиться встроенная в программу функция просмотра кэша браузера. Эта опция позволит обойти запреты сохранения файлов на диске, которые частенько встречаются на различных страничках.

Настала пора подвести некоторые итоги. Надеюсь, что с этого момента слово "оффлайн-браузер" перестало быть для вас загадкой, и вы решили попробовать какую-нибудь из вышеперечисленных программ в работе. Что выбрать? Решать вам, но лично от себя могу порекомендовать Offline Explorer Pro или ДИСКо Качалку — на мой взгляд, это оптимальный вариант. Или, разумеется, Teleport Pro. ■

ДВЕНАДЦАТЬ ПРАВИЛ

для начинающего игрока в MUD

или что делать, чтобы не выглядеть идиотом

Игровая этика подразумевает собой некий набор правил. Они не являются обязательными, и **бессмертные** не следят за их выполнением и не наказывают тех, кто их нарушает. Грубо говоря, это то, что принято и не принято делать в игре, то, что большинство игроков (и бессмертных) считают нормальным и ненормальным.

Вы можете придерживаться или не придерживаться этих правил, следует лишь иметь в виду, что если вы нарушаете их, то вам гарантированны неприятные последствия. Они наступят не так скоро, как при нарушении **законов игры**, и вы, возможно, не сразу почувствуете связь между своими действиями и их следствием, но, как показывает практика, проблемы будут. Обычной проблемой является приобретение себе врагов среди ряда игроков и негативное отношение к вам общей массы играющих. Этот, казалось бы, "пустячок" на самом деле сильно осложняет жизнь.

Статья посвящена самым простым заповедям, несоблюдение которых сразу выявит в вас не просто новичка, а новичка, который не хочет учиться и понимать свои

Serg Priest aka Мандос
(Adamant MUD) amud@chat.ru

ошибки. Таких людей не любят. С ними стараются иметь как можно меньше общего, а так как MUD'ы — это коллективные игры, то несоблюдающие правила, находясь в изоляции, вынуждены "влачить жалкое существование".

Многие из представленных в статье правил так или иначе повторяют порядки, принятые при общении в Сети, другие же кажутся очевидными, но вы будете удивлены, узнав, как много игроков так или иначе нарушали их, вызывая при этом дружное раздражение окружающих.

Не надо нарушать правила игры на сервере. Нарушение правил, а также использование ошибок в игровом сервере или использование специфики его работы (cheating — читинг), не только запрещено, но и считается поступком недостойным. Грубо говоря, если вы не можете достичь какой-то цели нормальным игровым путем и пытаетесь сделать это путем эксплуатации ошибок (либо нарушая правила пользования сервером), то вы заранее расписываетесь в своей ничтожности и некомпетентности, а также неумении сосредоточиться на достижении выбранной цели честным путем.



Не надо спамить. Обычно спамом в MUD'ах называют те или иные действия, засоряющие экран игроков (или игрока) абсолютно ненужной ему информацией. Самое распространенный способ "заспамить" кого-нибудь — это повторять одни и те же фразы. Как правило, это вызывает раздражение. Дружное.

Еще один вариант — это неуемное использование умений, социалов и некоторых других команд в местах массового скопления игроков...

Ну и, конечно, громкие и частые вопли в широковещательных каналах о том, как вам хорошо или плохо, и особенно о том, что выходит за рамки игрового мира (о курсе доллара, к примеру) тоже не прибавят вам популярности. Не воспримут "на ура" и ис-

пользование в общем канале малопечатных слов и выражений: это не запрещено, но раздражает многих игроков.

Как и в Сети, на игровых серверах не принято постоянно использовать большие буквы в своих репликах. Обычно их используют во фразах, которые в реальной жизни говорят очень громко... например, "ПОМОГИИИИТЕЕЕ!!!". Во всех остальных случаях не стоит писать с зажатым шифтом.

Не надо хамить и "кидать пальцы". Самое большое и дружное раздражение вызывают те игроки, которые стараются нахамить окружающим. Не меньшее негодование вызывают те, кто, не имея достаточного игрового опыта, берет на себя смелость заявлять о собственной "крутизне". Не рекомендуется, имея хорошие вещи, всячески об этом орать и уж тем более выставлять их на аукцион на пару секунд: кто-то обязательно решит, что эта вещь вам сильно мешает.

Не надо смотреть на игроков и проверять результат работы социалов (особенно агрессивных) на незнакомых людях. Попытка посмотреть, как работает на незнакомом человеке тот или иной социал, например, "пнуть" или "вмазать", может привести к самым плачевным результатам.

Следует сказать и о том, что некоторые страдающие паранойей игроки склонны думать, что когда кто-то осматривает их — это агрессивное действие. Мол, их осматривают для того, чтобы прикинуть, стоит ли нападать на них ради их экипировки. И таких "считающих" довольно много. Более того, если вы осматриваете всех подряд — это верный признак того, что вы действительно ищете себе жертву, которая получше одета.

Не надо спрашивать очевидного. Не надо всех подряд обо всем расспрашивать, и особенно задавать широковещательно вопросы, ответы на которые есть в справке по соответствующему ключевому слову. Вопросы, содержащиеся в списках вопросов и ответов (faq), также не приветствуются.

Не надо клянчить у игроков деньги, вещи, информацию о тех или иных зонах. Для тех, для кого вещи, деньги или информация важны, игра состоит в том, чтобы самостоятельно добыть вышеперечисленное. Разумеется, игроки торгуют вещами, но они не обязаны дарить их. Более того, такое поведение является нетипичным, и приставать к игрокам с просьбой подарить что-либо — не очень хорошая идея. Если вы относитесь к тем, для кого все это неважно, то не стоит надеяться, что тот, у кого вы просите что-то подарить, относится к игре так же. Особенно если он уже отказал вам 29 раз.

Не надо устраивать из игры чат. Если кто-то незнакомый сделал для вас доброе дело, то достаточно просто его поблагодарить. Не нужно его активно просить об одолжениях каждые пять минут, равно как и доставать его всевозможными вопросами о погоде, молодежной моде и так далее. В общем, не заставляйте человека пожалеть о том, что он оказал вам любезность.

Не надо мародерствовать. Если вы нашли труп какого-либо игрока и присвоили вещи, находящиеся в нем, то вы нажили себе кучу проблем. Грубо говоря, это называется мародерством. Игроки, как правило, хорошо знают свои вещи, и рано или поздно вы попадетесь. Кроме того, если бы вы вернули вещи, ваша репутация в глазах хозяина повысилась. То же самое относится к вещам или деньгам, находящимся в трупах монстров, убитых не вами.

Не надо отказывать людям в помощи. Бывают ситуации, когда игроку срочно нужна помощь, а друзей в данный момент нет (скажем, он играет ночью, и все, кого он знает, спят). Тогда игрок просит помочь ему всех подряд. Обычно так происходит, когда ему надо найти свой труп и вернуть вещи, находящиеся в нем. Конечно, вы не обязаны никому помогать, но никто не гарантирует, что в будущем вы и сами не попадете в подобную ситуацию. Так не лучше ли помочь и получить еще одного друга?

Не надо называть вещи "своими", если они находятся не в ваших руках. Даже если вы владели когда-либо какой-нибудь вещью (уникальной или нет), то после того, как вы ее потеряли (скажем, развалилась от времени), а другой игрок убил монстра, на котором она появилась, это уже не ваша вещь, а его.

Не стоит быть излишне агрессивным. Систематическое убийство игроков, не состоящих в кланах, считается крайне ненормальным поведением. Вообще, во всех случаях стоит избегать столкновений и решать дело мирным путем. Преследование же заведомо слабых игроков или игроков меньшего, чем ваш персонаж, уровня с целью "доказать свою крутость" или "чтоб не смел мне перечить" является крайне недостойным поведением, демонстрирующим низкий культурный уровень агрессора.

Не нужно шантажировать игроков, угрожая их "убить": если вы пойдете их убивать — лишитесь эффекта неожиданности, если не пойдете — заслужите крайне дурную славу и всеобщее презрение.

Таковы основные правила. Не нарушайте их, и жить в мире MUD'ов станет много проще не только вам, но и всем общающимся с вами. Помните, что путь варвара вполне может быть интеллигентным ;). Не говоря уж о некромансерах... ■



AtOM
(darkman_atom@mail.ru)

ИГРОВЫЕ ССЫЛКИ

http://quest.zone.ru

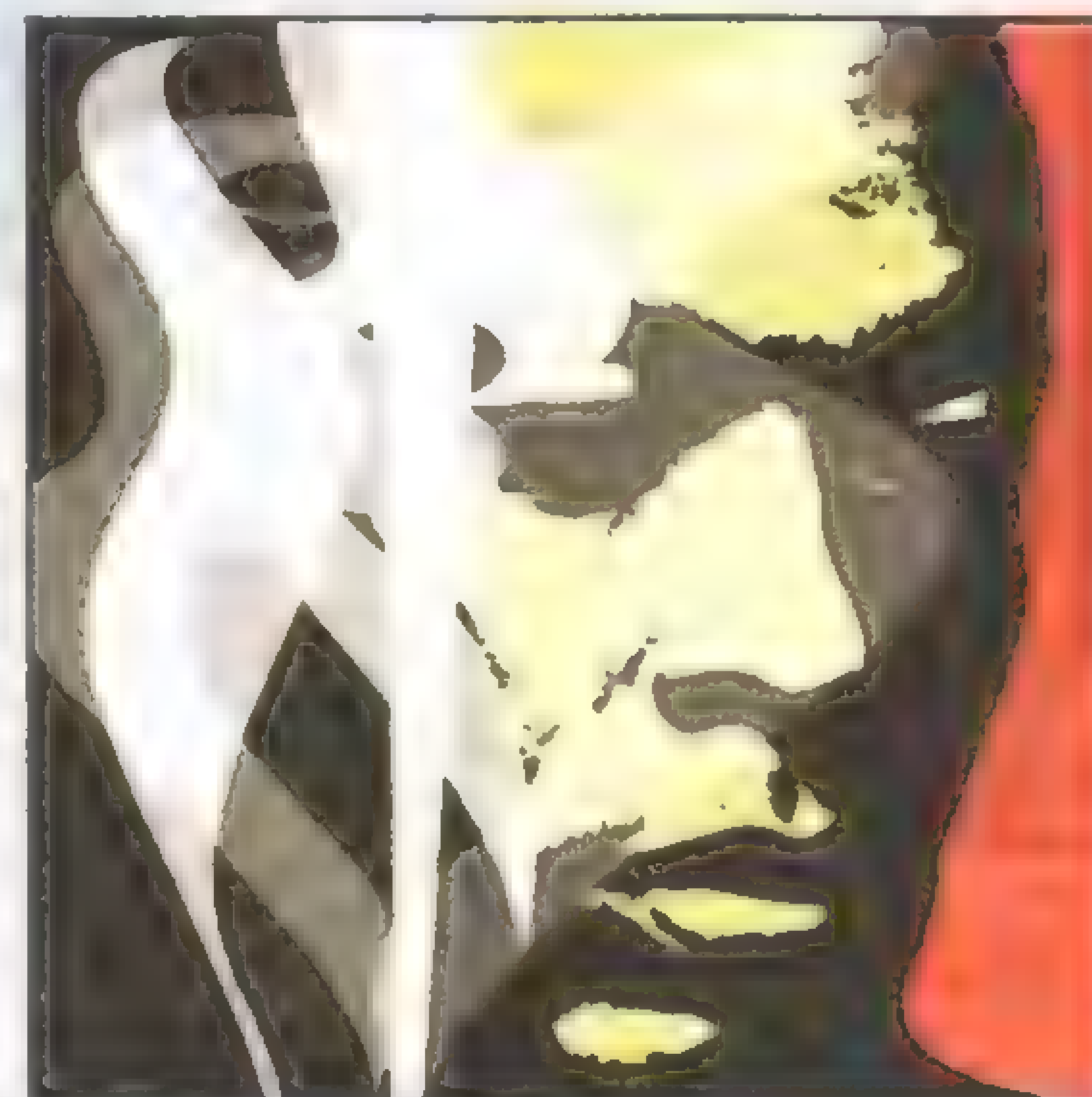
Любому человеку, хотя бы один раз игравшему в квесты, знакома неприятная ситуация, когда игра попросту заходит в тупик. Бывало, сидишь часами, пытаешься понять, что же делать в том или ином месте, ломаешь голову, а потом... потом узнаешь, что для прохождения требовалось всего-то знать детскую американскую частушку/шутку пятидесятых годов/что-то другое. А нервные клетки, между прочим, не восстанавливаются. Для предупреждения головных болей, геморроя и других неприятных и неизлечимых заболеваний требуется только время от времени заглядывать на этот сайт, где собрана огромная коллекция прохождений квестов всех времен и народов. Помимо прохождений, на сайте можно почитать различные обзоры, посетить форум и даже принять участие в голосовании за игрушку, претендующую на звание лучшего квеста века.

www.fifa2001.com

Любовь к футболу, в частности — к его компьютерной реализации от EA Sports, всегда отличала наших игроков. Если вам нравится этот замечательный вид спорта — ни в коем случае не пропустите данный сайт. Здесь вы всегда найдете самые свежие новости, патчи (как официальные, так и любительские), полезные советы и, главное, — многочисленных партнеров для игры. Если по каким-то причинам вы предпочитаете не FIFA 2001, а что-то из более ранних творений Electronic Arts — обратите внимание на разделы, посвященные этим игрушкам. В списке поддерживаемых игр есть даже футбольные менеджеры... Думается, каждый виртуальный спортсмен найдет, чем поживиться.

www.dopewars.com

На этом сайте нам предлагают скачать весьма оригинальную игрушку, весом в полмегабайта, посвященную нелегким будням наркоторговцев. Цель ее совсем проста: за определенное время набрать как можно больше денег. А вот дальше начинается самое интересное... На страничке игры ведется подробнейшая статистика, учитывающая результаты игроков со всего мира. Помимо общемирового рейтинга, здесь имеются разделы, посвященные заслугам геймеров из разных государств (Россия тоже присутствует), так что — у вас есть шанс прославиться на всю планету. Наркодилеры всех стран, объединяйтесь!

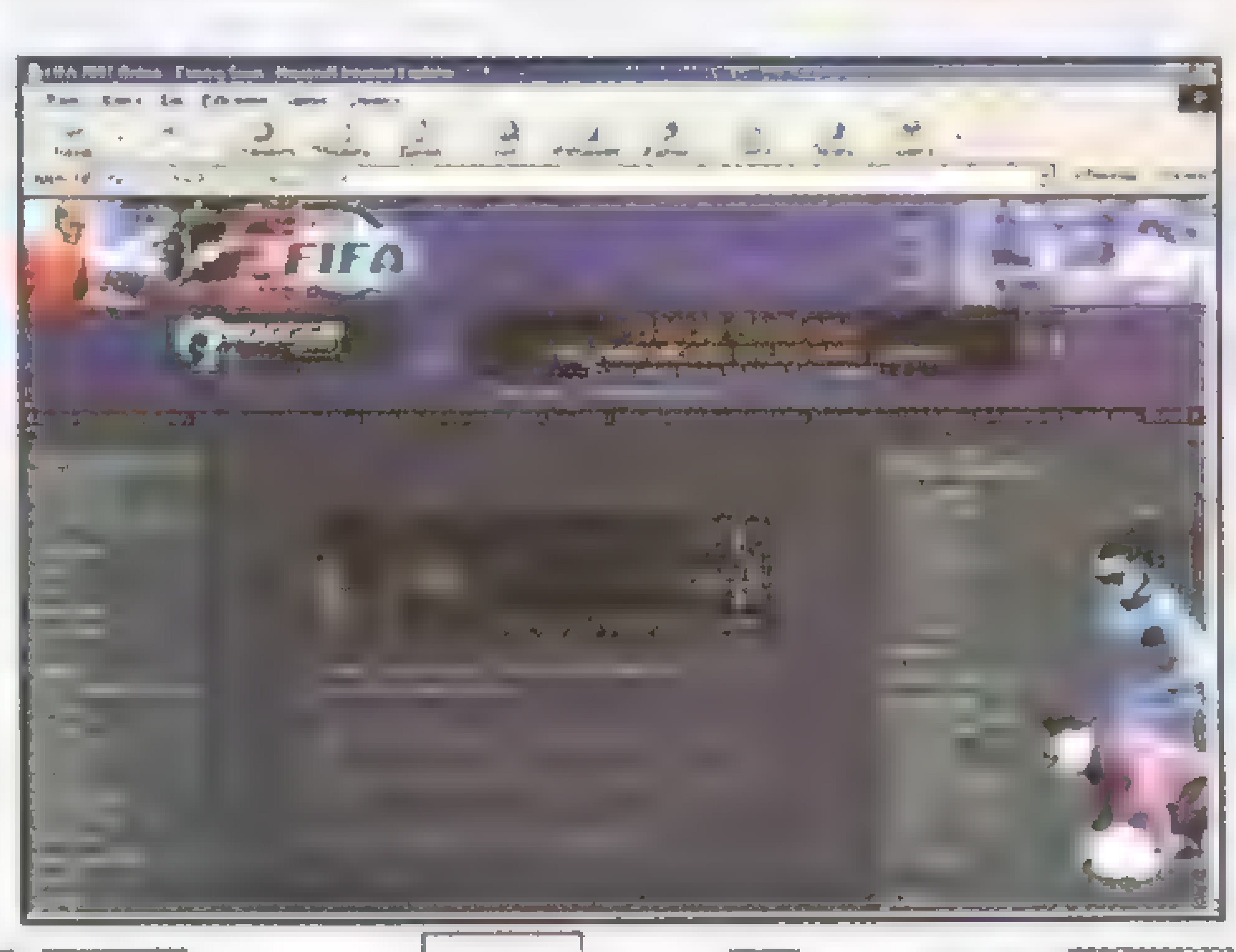


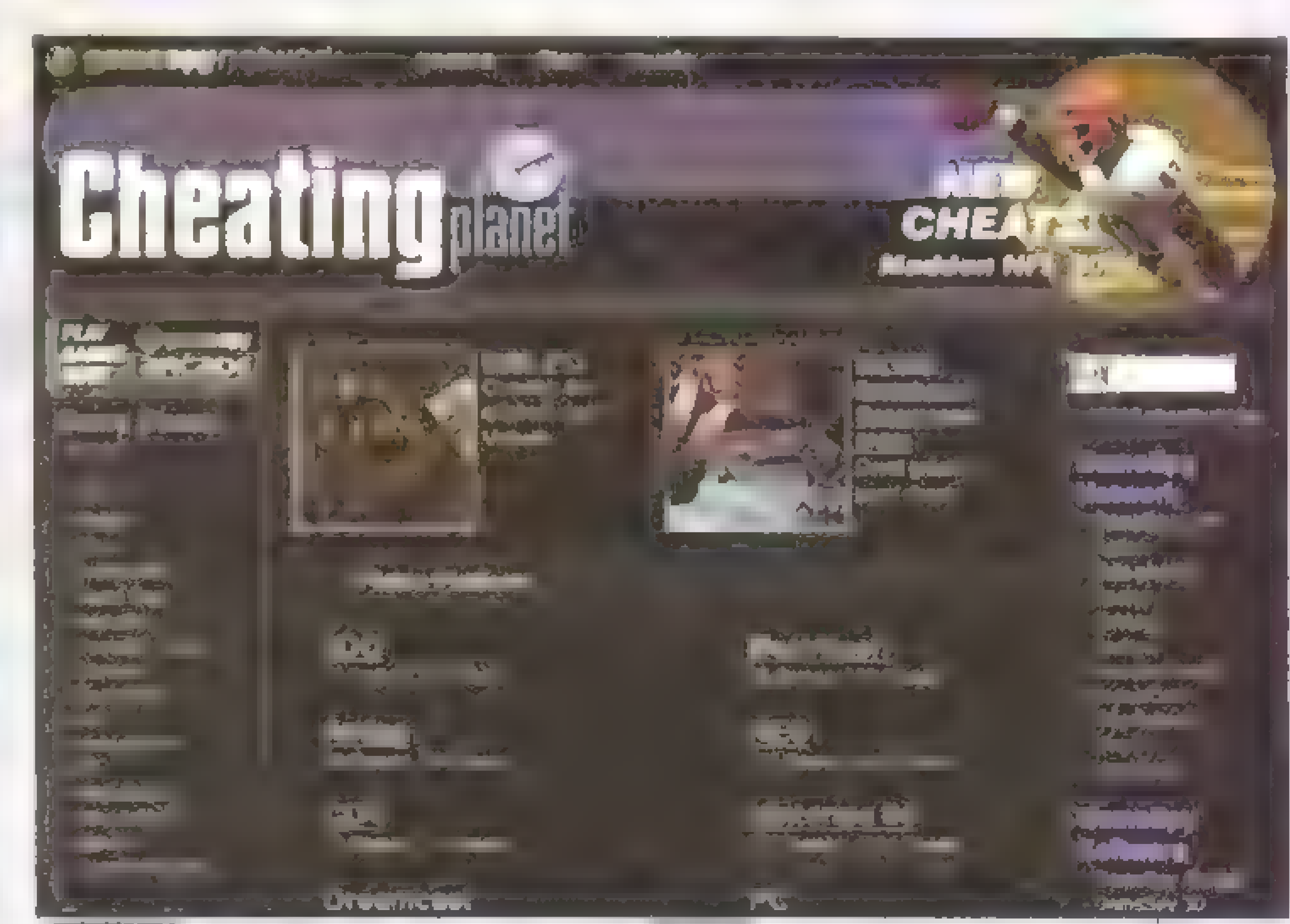
www.3dfiles.ru/otuchalki/

Многие игры испытывают просто необъяснимое влечение к своему компакт-диску, которое иногда весьма раздражает. Мало того, что по паре гигабайт им для каждой инсталляции отдаешь, так еще и за сидюком постоянно лазить приходится. Впрочем, не все так запущено — ведь существуют специальные патчи, отучающие игрушки от дурной привычки проверять наличие "родного" диска в приводе. На рассматриваемом ресурсе лежит одна из самых больших коллекций таких "отучалок", способных сберечь вам немало нервов (*бесплатный совет: прежде чем качать патч, убедитесь, что он сделан именно для вашей версии игры*). Кроме этого, на сайте присутствует и масса других интересных разделов, посетить которые будет совсем не лишним

www.cheatingplanet.com

Что делать, когда особо понравившаяся игра никак не желает проходиться? Когда монстры кажутся неубиваемыми, а загадки — неразрешимыми, даже на самом легком уровне? Можно, конечно, плюнуть на все и забросить игру куда подальше, а можно посетить этот сайт, содержимое которого вам наверняка поможет. Здесь вы найдете массу всевозможных читов/прохождений как для PC, так и для всех существующих приставок (от Nintendo до PlayStation 2). Единственное, с чем у вас могут возникнуть затруднения, это с английским языком, на котором написана вожделенная информация. Но ведь предложения типа "Type GOD for god mode" смогут понять все, так что и это не проблема. ■



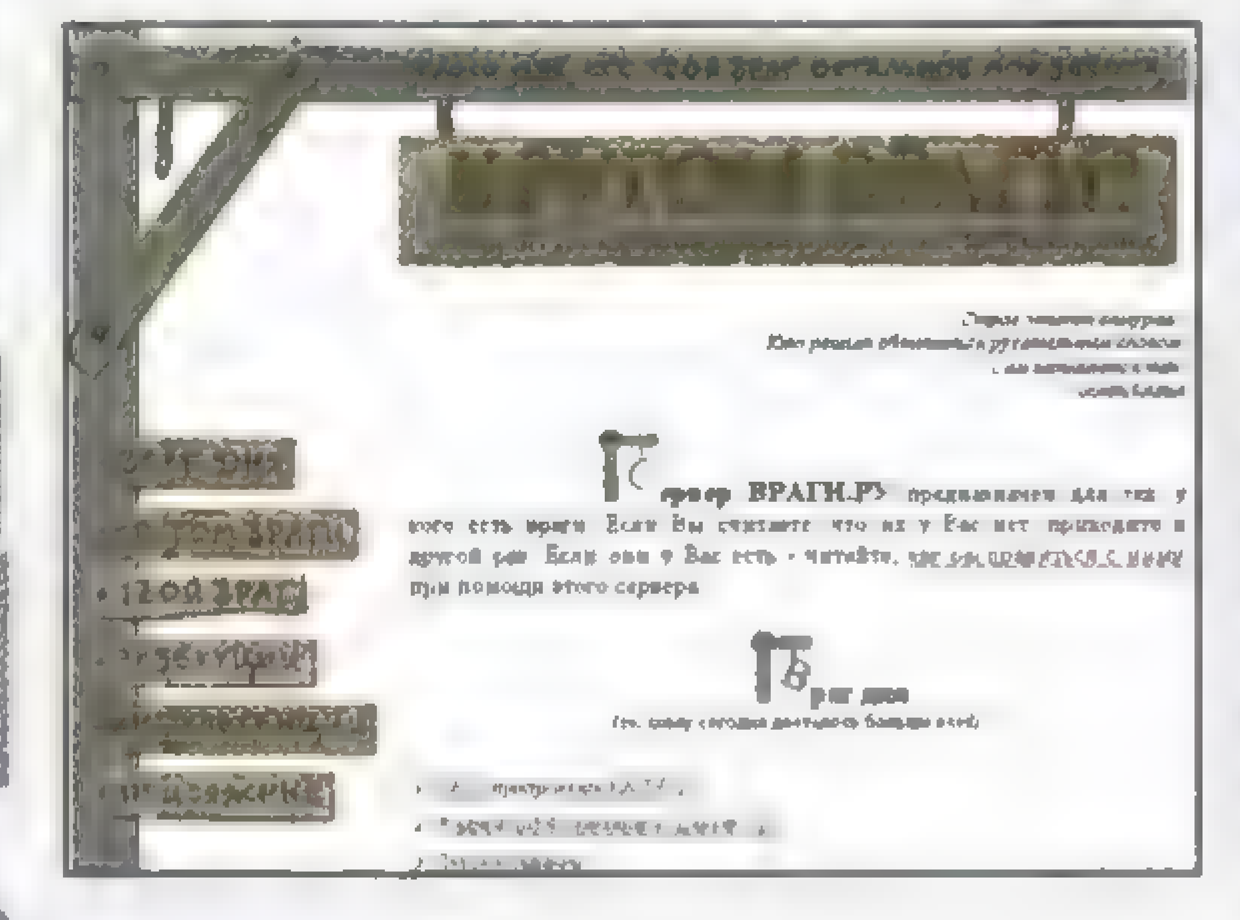


AtOM
(darkman_atom@mail.ru)

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.vragi.ru

На нашем жизненном пути частенько встречаются различные редиски и прочие нехорошие люди. Однако расправиться со всеми, кто этого заслуживает, часто оказывается не так-то просто. К тому же нередко ситуация осложняется тем, что тот самый нехороший человек является вашим учителем/деканом/начальником или же просто находится вне пределов досягаемости. Что делать в таком случае? Можно копить злобу внутри себя, мечтая о дне расплаты, но... есть способ и получше. Цитирую:

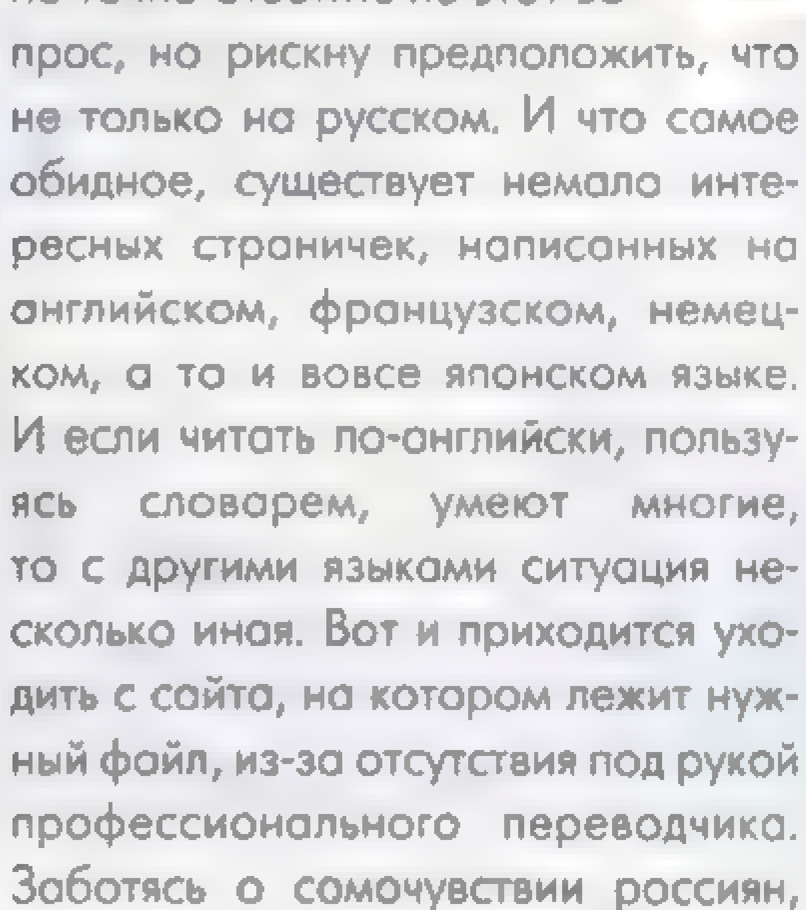


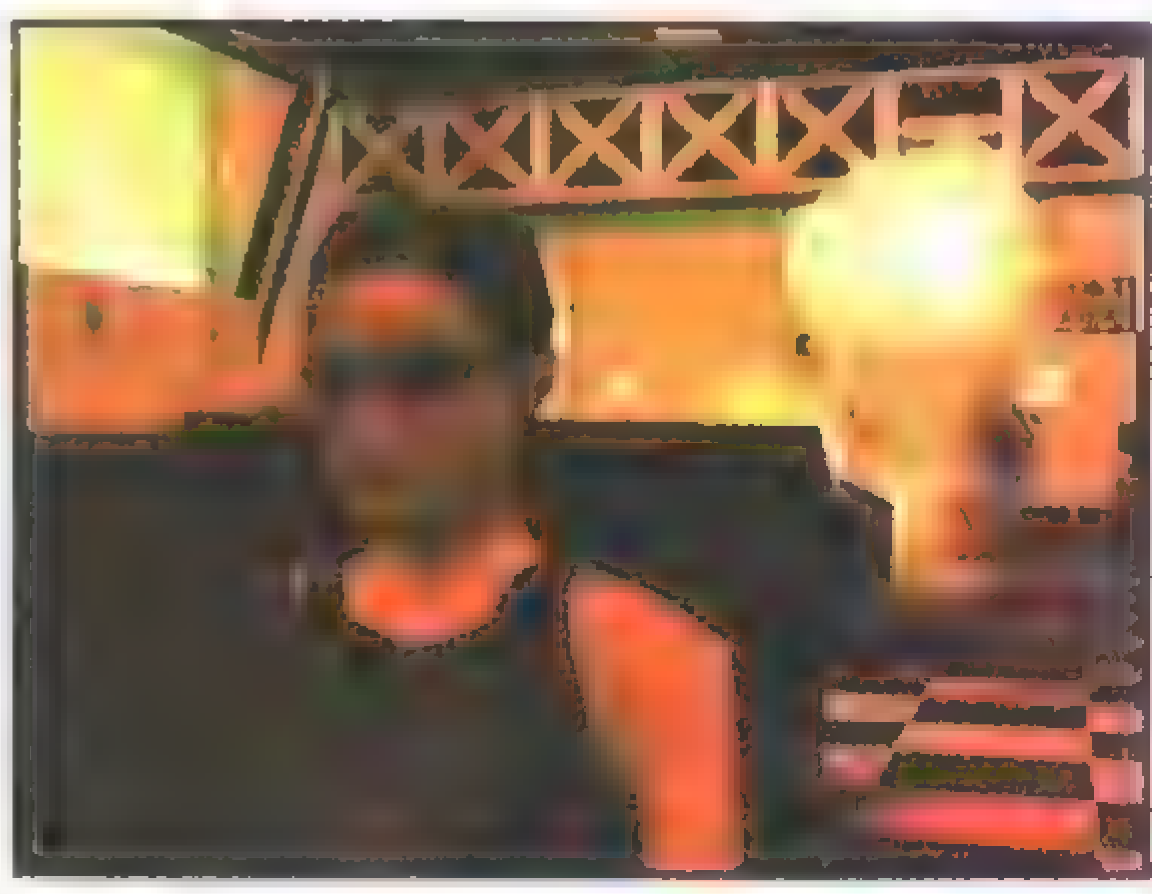
"Сервер ВРАГИ.РУ предназначен для тех, у кого есть враги. Если Вы считаете, что их у Вас нет, приходите в другой раз. Если они у Вас есть — читайте, как расправиться с ними при помощи этого сервера".

Посетив указанный сайт, вы можете разместить там подробную информацию о вашем обидчике, указав, каким именно способом вы предпочитаете с ним разделаться. Подборка экзекуций очень велика — от "поставить в угол" до "воткнуть в попу пропеллер и заставить летать, летать, летать". У вас есть шанс оторваться сполна. Если же вы объясните (в письменной форме), что же такого натворил ваш недоброжелатель, или разместите на сайте его фотографию, не исключено, что и другие посетители сервера пожелают расправиться с нехорошим человеком. Когда же ваш враг осознает, как плохо он поступил, и приползет к вам на коленях со слезами на глазах, вы сможете убрать его из списка "самых-самых". Впрочем, даже если вам не хочется никаких конфликтов, все равно посетите этот сайт. В списке врагов народа присутствуют многие известные фамилии, и будет любопытно узнать, что в Рунете собираются делать, скажем, с В.В. Жириновским, занимающим одну из лидирующих позиций данного списка. Вопреки всем ожиданиям, небезызвестный Б. Гейтс, главный герой сайтов *killbillgates.com* и *billgatessuxx.com*, болтается где-то в конце листа, что, в общем-то, радует.

www.translate.ru

На скольких языках говорят обитатели Интернета? Вряд ли возможно точно ответить на этот вопрос, но рискну предположить, что не только на русском. И что самое обидное, существует немало интересных страничек, написанных на английском, французском, немецком, а то и вовсе японском языке. И если читать по-английски, пользуясь словарем, умеют многие, то с другими языками ситуация несколько иная. Вот и приходится уходить с сайта, на котором лежит нужный файл, из-за отсутствия под рукой профессионального переводчика. Заботясь о самочувствии россиян, не обладающих способностями полиглотов, компания ПРОМТ открыла для всех желающих бесплатную службу онлайнового перевода. Помимо работы с различными текстами, здесь можно перевести на родной язык любую веб-страницу и даже электронное письмо. Для перевода веб-страницы просто укажите ее адрес, а также направление перевода, и вскоре она откроется в новом окне, переведенная на нужный язык. Еще больше радует возможность перевода электронных писем в онлайновом режиме. Вам нужно только ввести текст письма на русском языке, указав адрес получателя и язык, на котором он должен получить ваше сообщение. Приятно, что система позволяет выбрать тематику письма для корректного перевода сообщения. Это спасает от многих неточностей. Но, как и любая другая система онлайнового перевода, эта служба не всегда хорошо справляется со своими функциями, так что изучение иностранных языков в любом случае не помешает.



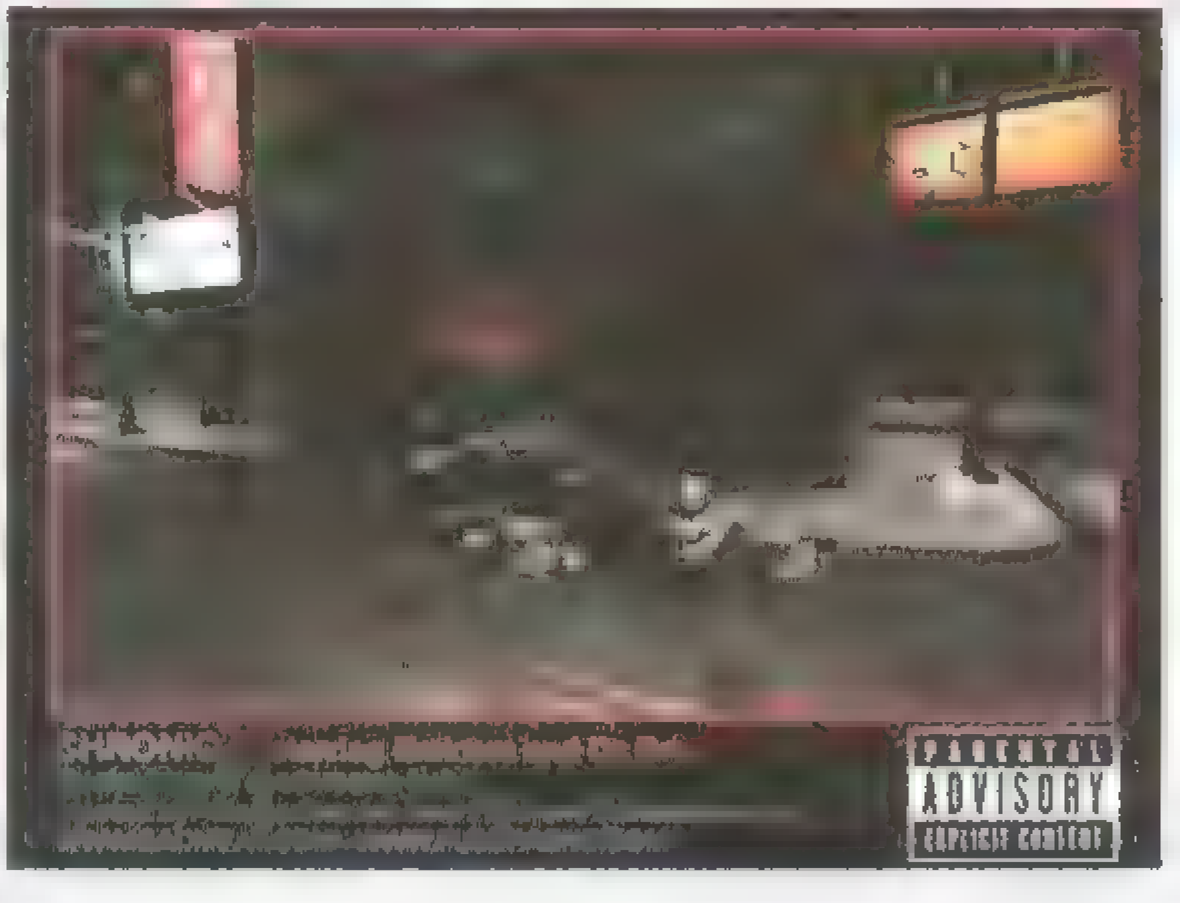


www.machinima.com

Похоже, Голливуду, а также всему остальному традиционному кинематографу, скоро придется потесниться. Наверняка вы не раз видели демки, записанные на движках различных 3D Action игр, иллюстрирующие рекордно быстрое прохождение уровней или борьбу "отцовских" кланов. Интересно, конечно, но быстро приедается — поиграть и самому можно. Но если подойти к делу, так сказать, творчески... написать приличный сюжет, нарисовать модели главных героев и окружающую среду... Получится нечто похожее на настоящий кинематограф. На данном сайте представлена как раз продукция подобного толка. Тут можно найти и необходимые инструменты для создания собственных "шедевров", и массу уже готовых фильмов. Каждый movie можно скачать в различных форматах: в виде демок, готовых для помещения в игру, или в виде *.mpg и *.mov файлов, просматриваемых обычным "плеером". Советую оценить последние работы авторов ресурса — **Hardly Workin'**, напоминающий pixar'овский мультфильм Toy Story, и **Matrix 4x1** — эпизод из одноименного фильма, сделанный на Half-Life engine.

www.fullerene.com

Все вы уже не раз слышали про фирменную технологию **Macromedia Flash**, позволяющую без особых проблем созда-



вать роскошнейшие web-странички. На данном сайте вы найдете множество ссылок на самые красивые флэш-странички, плюс рекламные ролики новых фильмов и анонсы популярных музыкальных альбомов, выполненные по аналогичной методике. На этом же домене можно обнаружить превосходный "уличный" уровень для Quake 3 под названием **Chronic**, в комплект с которым включены дополнительные модели и боты.

www.bios.ru

Что такое BIOS и для чего он вообще нужен? Где найти **свежий BIOS** для своей новой видеокарты/старого модема/крутой материнской платы/дряхлого cd-rom'а? Если вы хотите найти ответы на эти вопросы — не проходите мимо данного проекта. На сайте можно найти ссылки на лучшие прошивки для всевозможного железа, документацию и faq'и, а также всевозможные полезные утилиты.

www.subscribe.ru

Скажите, вам еще не надоело каждый день посещать десятки сайтов, тщательно отыскивая интересующую вас информацию? Не проще ли получать все, что нужно, по почте, экономя совсем не дешевое время онлайна? На данном сервере можно подписаться на рассылки, охватывающие самые различные темы — от игр и прочих развлечений до столь необходимого в наше время обучения иностранным языкам и программированию. Помимо привычной электронной почты, новости можно получать на карманный компьютер, пейджер или даже... по телефону (разумеется, сотовому). К тому же, администрация сайта периодически проводит среди своих подписчиков различные лотереи — может быть, на этот раз повезет именно вам?

www1.nameplanet.com

Бесплатным адресом электронной почты сегодня уже никого не удивишь. А что вы скажете по поводу e-mail'а типа ***имя@фамилия.com*** (например, *vasya@pupkin.com*)? Согласитесь, такой адресок производит неплохое впечатление, особенно на людей непосвященных. Если хотите, можете попробовать ввести и любые другие слова вместо фамилии/имени, правда, не факт, что такая комбинация окажется свободной. Но даже в этом случае вам предложат сотню-другую вариантов "на тему", из которых вы уж точно сможете выбрать имя по вкусу.



www.exler.ru/video.shtml

Этот ресурс будет интересен людям, увлекающимся **современными видеофильмами**. Сейчас на наших голубых экранах появляется столько новинок, что за всем просто не успедишь, и проблема выбора очередной кассеты/диска стоит весьма остро. Здесь же вам помогут советом такие же любители — страничка сделана в виде форума, где каждый может высказать свое мнение по просмотренному фильму. И не забудьте посетить другие разделы сайта, где собрано немало смешных и интересных материалов, написанных **Александром Экслером** (владельцем данной странички и довольно известной в Рунете личностью).

www.safeweb.com

Все игравшие в **Blair Witch Trilogy**, знают, как опасно открывать свое настоящее имя недоброжелательно настроенным людям. Можете поверить, ip-адрес тоже лучше держать в секрете, особенно при посещении "хакерских" страничек и конференций. Помешанные на своей конфиденциальности американцы даже создали несколько сайтов, скрывающих ваши данные от излишне любопытных товарищей, один из которых (сайтов) мы и рассматриваем сейчас. Если вы хотите анонимно посетить какой-либо вебсайт, не забудьте перед этим наведаться по приведенному чуть выше адресу. Помимо сокрытия айпишника, вы можете запретить сбор любых сведений о вас и даже "отключить" жутко раздражающие popup-окна (маленькие окошки с рекламой, выскакивающие при посещении некоторых, особенно любительских и порнографических, страничек). ■



AtOM
atom@igromania.ru



Тяжела жизнь бога. Дел — тьма, за всем не уследишь. Да и людишки глупые под ногами мельтешат... проблемы сплошные, суета страшная... Разве это правильно? Мы же все-таки божества бессмертные, а не мальчики на побегушках! А вы знаете, какие сейчас в Греции цены и какие у нас привередливые горожане? Да еще пожары, монстры и прочие стихийные бедствия случаются с завидной регулярностью. В общем, ужас-ужас-ужас, как говорилось в одном неприличном анекдоте. Для восстановления справедливости хотя бы в этой игре я предлагаю немного "подкрутить" кое-какие параметры движка: в конце концов, мы боги — нам все дозволено.

Подданные и враги

Процесс реформирования государства лучше будет начать со своих подданных — как военных, так и гражданских. Заходите в каталог \Model, расположенный в директории игры, и ищите там файл Figure_model_normal.txt, в котором прописаны все настройки наших подчиненных. Последнее слово в названии файла указывает уровень сложности, для которого все это предназначается (very easy, easy, normal, hard и impossible). Открывайте файлик в любом приглянувшемся текстовом редакторе, и перед вами появится длинный список всех ваших отрядов. Для примера рассмотрим один из боевых юнитов, характеристики которого выглядят таким образом:

ALL FIGURES
39,Wall Sentry,{,2,100,5,0,4,8,10,60,5,0,0,0,0,0,}

Самое первое число (39) — это порядковый номер записи в данном списке, Wall Sentry — это название юнита. Такие параметры лучше не трогать, они несут только служебную информацию, а вот числа {в фигурных скобках} представляют для нас определенный интерес. Начнем по порядку:

Сначала определяется тип отряда (у нас 2). Здесь можно писать любое число от 0 до 10 (0 — гражданское лицо, 1 — беззащитный человек, 2 — положительный персонаж, 3 — отрицательный персонаж, 4 — бандит, 5 — хищник, 6 — монах, 7 — хороший монстр, 8 — плохой монстр, 9 — добрый бог, 10 — злой бог). Все отряды, тип которых начинается с цифры 2, являются военными, зато два первых (0 и 1) в бою абсолютно бесполезны.

Далее указывается количество хитпойнтов персонажа (у нашего — всего сотня здоровья). Числа до 999 игрой воспринимаются абсолютно нормально, а вот с более высокими показателями могут возникнуть проблемы.

Следующие три параметра (5, 0, 4) отвечают за характеристики юнита в рукопашном бою. Идут они в таком порядке: сила атаки, мощность брони, защита от летающих снарядов (стрел, файерболов и прочего подобного). При изменении этих характеристик советую ограничиться простановкой двузначных чисел. Я, конечно, понимаю, что хочется всего да побольше, но вот движок игры может не согласиться с вашим мнением, вылетев в Windows при первом же удобном случае.

После этой троицы идет еще одна (8, 10, 60), определяющая владение приемами дистанционных атак. Эти цифры, соответственно, обозначают силу атаки (но только дистанционной), расстояние, которое может пролететь снаряд, и частоту выстрелов. При редактировании руководствуйтесь принципом, изложенным выше.

Цифра (5) указывает скорость передвижения отряда. Этот параметр может принимать значения от 0 (стационарный объект) до 18.

Дальше начинаются характеристики, заполняющиеся только у нейтральных и вражеских юнитов, у наших же подчиненных они всегда равны нулю. Их будет удобнее рассмотреть на примере одного из монстров:

ALL ENEMIES
1,Non Player Greek Rabble,Missile,{,3,100,5,2,3,6,11,90,6,20,25,10,5,0,}

Рассмотрим последние пять его характеристик чуть внимательнее.

Число 20 обозначает частоту встречаемости отряда на карте — чем больше его значение, тем чаще вашим воинам придется сталкиваться с этими "товарищами". Естественно, что у наиболее крутых тварей здесь стоит поставить единичку — у нас и без них дел хватает. Или, наоборот, побольше, если вам неприятностей не хватает.

Далее идет определение максимальной морали отряда (25), за которой идет вероятность применения специальных возможностей (в процентах — 10) и время, в течение которого будут действовать эти возможности (5).

Последняя же характеристика является самым загадочной — ни на что она не влияет, да и у всех юнитов равна нулю. И зачем, спрашивается, ее заводили?

Здания и постройки

Создав пару десятков героев с параметрами 90/60/90, не помешает обеспечить их подходящим окружением, для чего мы обратимся к файлу Zeus_Model_Normal.txt (обозначение уровней сложности соответствует упомянутому ранее). Вот что интересного там можно найти:

ALL BUILDINGS
32,BUILD_ONION_FARM,{,45,-4,2,1,3,10,5,10,0,0,}..

Как и в случае с юнитами, сначала определяется порядковый номер постройки (32) и ее название (BUILD_ONION_FARM).

Советы Зевса младшим товарищам

1. Перед внесением изменений в конфигурационные файлы желательно сделать их резервные копии. Кто знает, не откажется ли игрушка правильно работать после вашего вмешательства

2. Ни в коем случае не трогайте служебные символы — фигурные скобки, кавычки, запятые

3. Не удаляйте "лишние" пробелы между словами. В результате таких действий все обозначения сдвинутся на несколько символов, и, скажем, вместо прибавления ста жизней своему воину вы увеличите силу одного из монстров на ту же сотню.

4. В ряде случаев игра разрешает вводить отрицательные числа. Помните, что, например, "минус один" обозначается как -1, а не *-(пробел)*1.

Затем идут более интересные параметры:

45 — цена структуры. Нелишним будет выставить здесь отрицательное значение, тогда каждая постройка будет приносить в наш бюджет небольшую сумму.

-4 — начальная желательность постройки (чем больше, тем лучше).

2 — шаг прироста желательности (насколько надо увеличить постройку для подъема этого параметра).

1 — размер прироста этой самой желательности.

3 — максимальная желательность строения.

10 — количество вмещаемых в строение людей.

5 — риск возгорания. Рекомендуется заменять нулем — зачем нам пожары?

10 — риск случайного повреждения (см. предыдущий параметр).

0 — потребление ресурсов. Всегда ставьте сюда нули — лишних ресурсов не бывает, так что нечего тратить их на что попало.

0 — снижение риска каких-либо бедствий (поставить число побольше).

Затем следует длинный ряд запятых, убирать или еще как-либо редактировать которые строго запрещено (их предназначение — разделение информации о постройках).

Помимо обычных, служебных построек, в игре представлены и разнообразные здания, служащие резиденциями для определенных классов людей (проще говоря, дома ваших подданных). Их параметры отличаются от функциональных построек и определяются таким образом:

ALL HOUSES

7: Townhouse,{,25,100,45,1,0,25,0,0,1,1,1,0,0,0,2,0,40,60,2,0,5,,50,4,10,,,,,,

Как всегда, информация о здании начинается с его номера — 7 и названия — Townhouse. Далее идут различные характеристики объекта:

25 — минимальная желательность здания.

100 — максимальная желательность.

45 — сколько культуры требуется для функционирования здания.

1 — необходимое количество воды.

0 — потребность постройки в уровне образования.

25 — процент населения, идущий в солдаты.

0 — максимальное количество вмещаемых сюда лошадей.

0 — необходимое количество лошадей.

1 — потребность в еде.

1 — требуемое количество шерсти.

1 — сколько оливкового масла необходимо жителям данной структуры.

0 — потребность в вине.

0 — необходимое количество брони.

0 — максимальное количество доспехов, хранимых в здании.

Единственное, что можно посоветовать по поводу практически всех вышеперечисленных параметров, — это приравнять их к нулю. Иначе устанете вы каждого горожанина оливками с вином обеспечивать.

2 — риск совершения в здании криминальных поступков.

0 — насколько данная постройка поднимает уровень преступности.

Эти число тоже должны быть равными нулю — зачем нам лишняя головная боль?

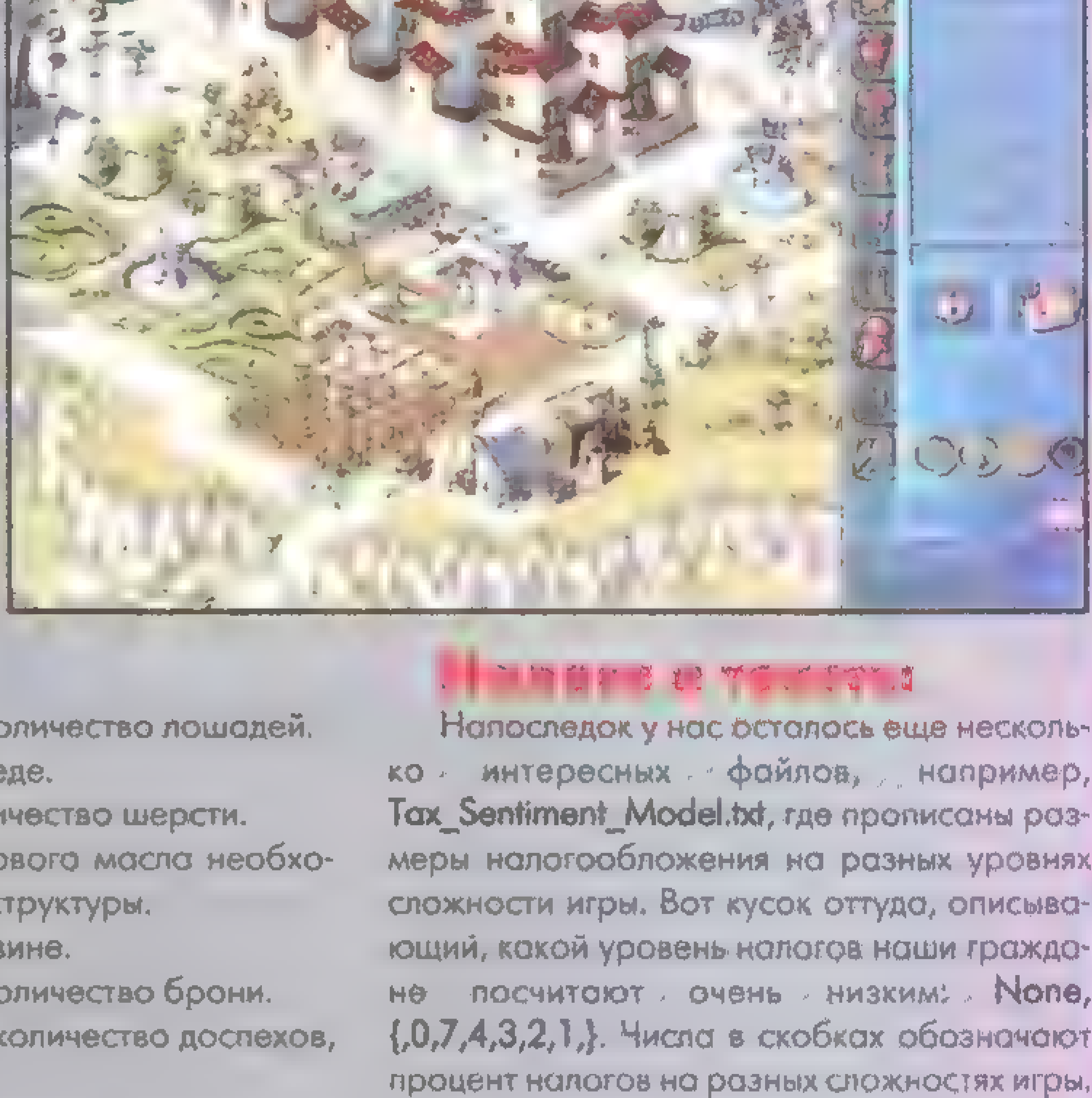
40 — прирост популяции, обеспечиваемый сооружением.

60 — прирост налогов.

А вот эти числа стоит максимально увеличить — свежая рабочая сила, а также налоги всегда благотворно действуют на наше финансовое состояние.

2 — риск развития заболеваний (поставить на минимум).

К сожалению, предназначение остальных параметров остается неясным, так что меняйте их на свой страх и риск.

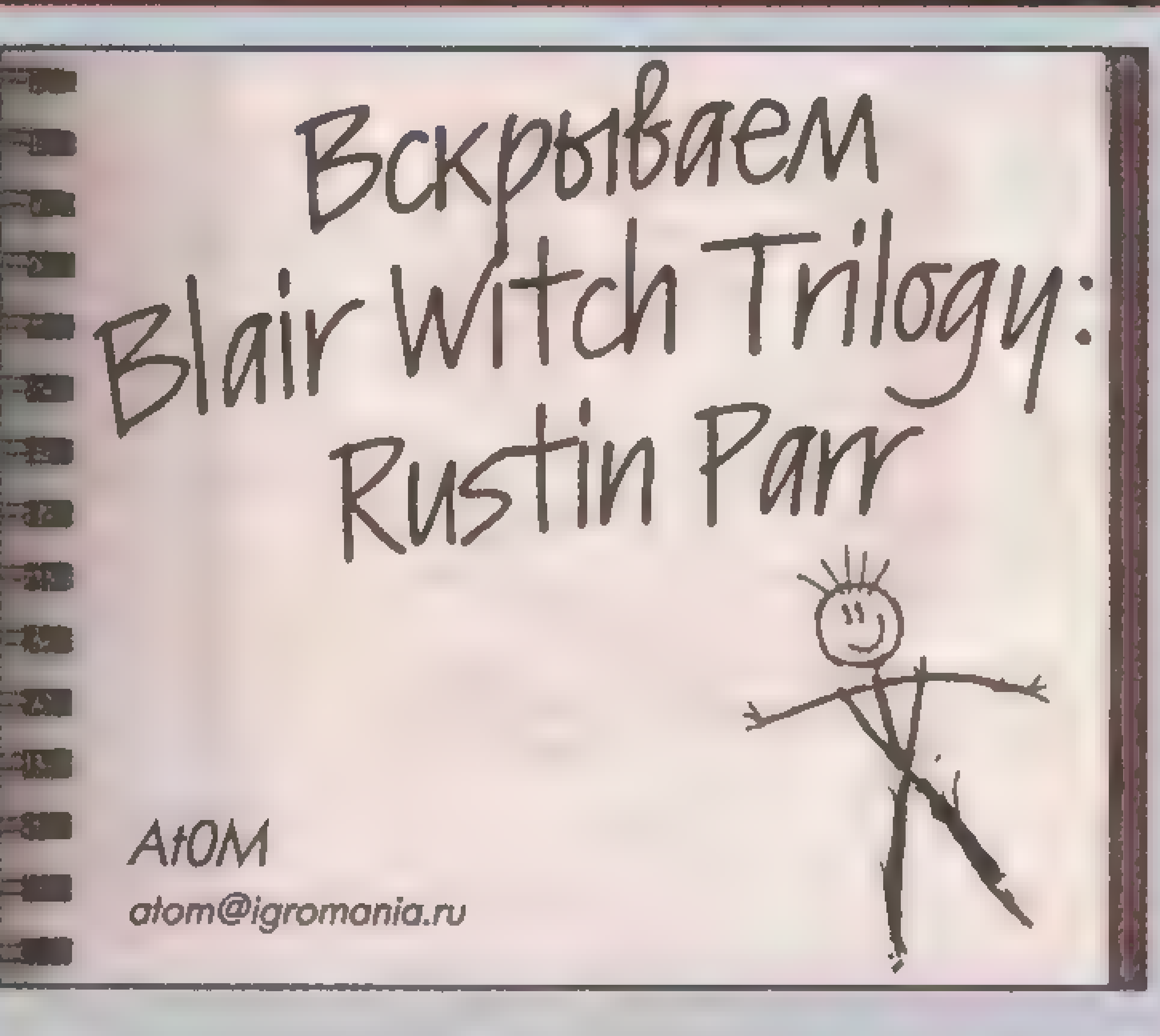




[illegible]

Напоследок у нас осталось еще несколько интересных файлов, например, Tax_Sentiment_Model.txt, где прописаны размеры налогообложения на разных уровнях сложности игры. Вот кусок оттуда, описывающий, какой уровень налогов наши граждане посчитают очень низким: None, {,0,7,4,3,2,1,}. Числа в скобках обозначают процент налогов на разных сложностях игры. То есть на самом простом уровне нормальным считается 7 процентов налогов, на среднем — уже 3, а на самом сложном — только 1. Первое же число (0) — это наименьшее допустимое значение. Здесь можно схитрить таким образом — подменить все эти низкие цифры нужными значениями и затем в игре ввести такой уровень налогообложения. Прикол в том, что глупые горожане, поглядев в этот файл, сочтут наши налоги необычайно низкими, обеспечив казну регулярными взносами. Хорошо еще, что в жизни такое невозможно — представляете, сколько налогов мы платили бы в этом случае?

Текстовые же сообщения игры хранятся в файлах Zeus attitude advice.txt (полезные и не очень советы), Zeus event message categories.txt (сообщения о различных событиях) и Zeus eventmsg.txt (остальная информация). Последний файл является наиболее полезным, так как большинство текстов хранится именно в нем. Если вы будете редактировать этот файл, обратите внимание на следующие вещи. Во-первых, в текстах можно употреблять различные переменные. Так, обозначение [player_name] в игре заменится на имя игрока, [city_name] — на название города и так далее. Во-вторых, разные по важности сообщения выводятся на экран с разной эмоциональной окраской. Тон сообщения определяется последней буквой его заголовка. Скажем, текст, обозначенный как PHRASE_famine_relief_relief_title_D, является приказом (_D), а он же, но заканчивающийся на _P, будет просьбой. ■



... Надеюсь, вы запаслись святой водой — потому что сейчас мы потревожим покой самой Ведьмы из Блер. Сразу же скажу, что описанная далее методика взлома подходит для любой игры, созданной на данном движке, равно как и для их идейного вдохновителя Nocturne.

Необходимые приспособления

В первую очередь нам потребуется установить редактор уровней для Nocturne, на движке которого и была сделана игра. Скачать его можно по этому адресу: *ftp1.gamespy.com/pub/fileplanet/adventure/nocturne/utilities/noceditor.zip*. Когда вас попросят указать директорию для установки, выбирайте ту папку, в которой располагается оригинальная игра. Проинсталлировав редактор, зайдите в его директорию и затем в подкаталог **\Plugins**, где лежат плагины для работы с игровой графикой. Нас интересует только один — для Фотошопа (**RawAct.8bi**), который неплохо было бы скопировать в **\Program Files\Adobe\Photoshop\Plug-Ins**. Кстати, если вы умеете работать с редакторами трехмерной графики, то можете здесь же разжиться плагинами для оных.

Теперь можно бы приступать к процессу редактирования, но только вот незадача — все игровые ресурсы запакованы в *.pod-файлы, формат которых не очень-то понятен. Для извлечения необходимых файлов нам опять пригодится редактор уровней, точнее, одна из входящих в его состав утилит — **podview.exe**, найти которую можно в подкаталоге **\Tools**. Советую сразу же настроить эту программку так, чтобы она автоматически запускалась при выборе *.pod-файла; это можно сделать из меню **Tools\Shell Extensions**. Если вы хотите изменить или просто посмотреть один из файлов, содержащихся в архиве, выделите его мышкой и выберите пункт меню **File\Extract selected files**, после чего введите путь к каталогу для распаковки. Желательно помещать все файлы в директорию игры, не забывая каждый раз отмечать галочкой пункт **Recreate directory structure** (сохранить структуру котологов). Иногда вам может понадобиться распаковать все файлы сразу, для чего нажмите **Shift** и, не отпуская его, надавите на клавишу **End**.

Где искать нужные файлы

Все инструменты у нас уже есть, так что давайте начинать работу. В игровом котологе лежит масса файлов, из которых нас заинтересуют прежде всего вот такие:

BLAIRENEMY.POD, BLAIRHERO.POD, BLAIRNPC.POD — все, что относится к монстрам, главным героям игры и, соответственно, NPC. Шкурки персонажей лежат в файлах ***.raw**, которые без проблем читаются Photoshop'ом после установки прилагающегося плагина.

BWBITMAP.POD — изображения различных предметов (инвентарь, оружие), а также карт и документов.

ENG_DB.POD — здесь лежат разнообразнейшие файлы, с содержимым которых я предлагаю ознакомиться поближе.

ITEMLIST.TXT — список всех предметов, встречающихся в игре. Каждая строка данного файла — описание какой-либо вещицы, состоящее из трех частей (имя файла с картинкой, название, информация). Для примера рассмотрим, что тут сказано об аптечке: "firstaid.kfm","First Aid Kit","Contents: morphine, gauze, snake oil.". При желании можете смело редактировать этот файл, главное, следите за тем, чтобы не удалить служебные символы — двойные кавычки и запятые.

FIELDNOTES.TXT — содержание вашей записной книжки. Состоит из нескольких частей: диалоги, книги и ваши задачи. Советую всем посмотреть этот файл — особенно если при игре вы чего-то упустили.

FOREST1.TXT,
HQ-BW1.TXT,
TOWN1.TXT — содержание всех игровых диалогов.

ENGLISH.POD — здесь собрана вся озвучка игры в формате *.mp3.

FIELDNOTES.POD — оформление вашей записной книжки (рисунки, фотографии).

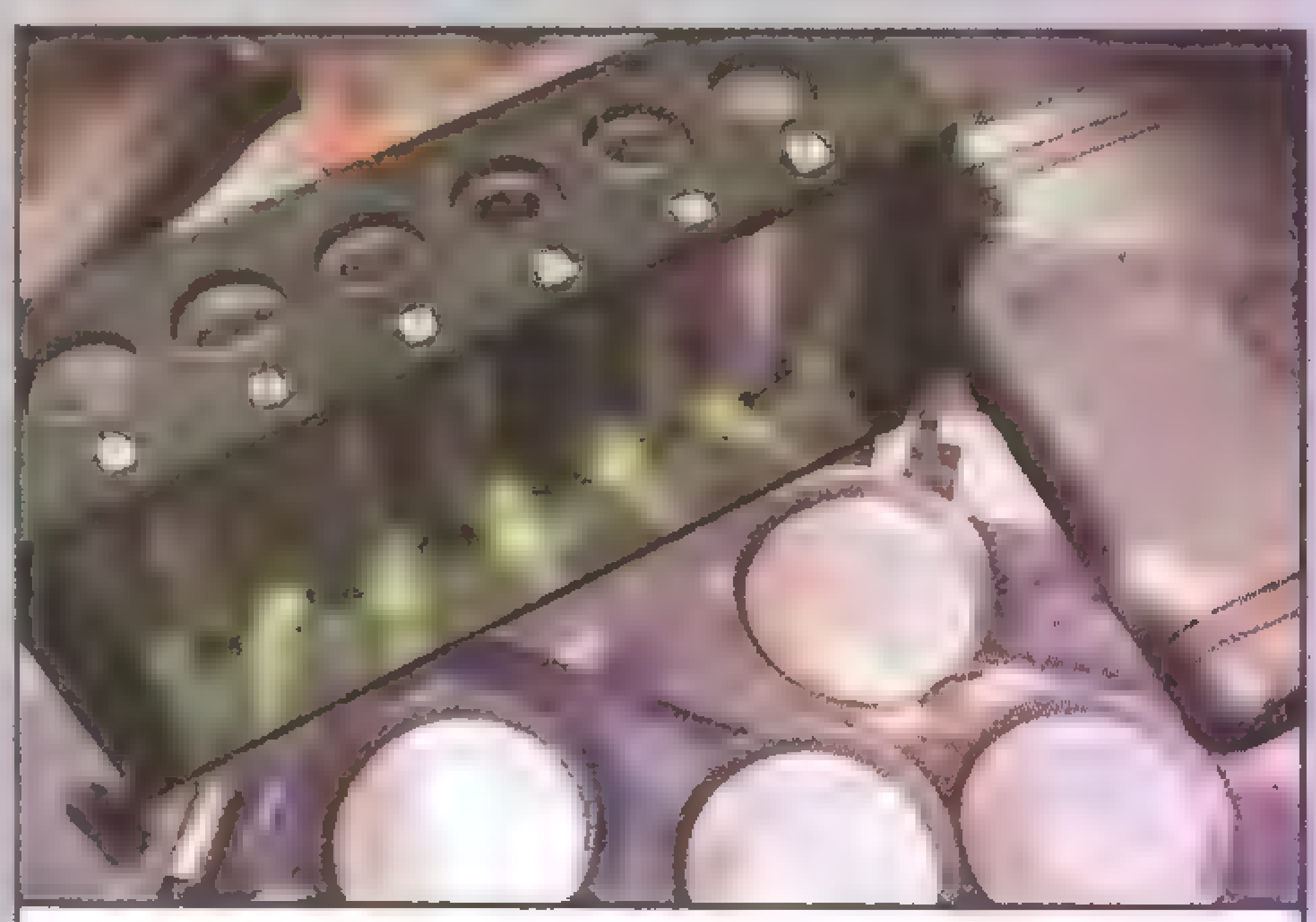
MUSIC.POD,
SOUND.POD — музыкальное и звуковое сопровождение соответственно (формат — *.wav).

Все игровые локации находятся внутри файлов вида *(Название уровня)*SET.POD, например, BURKTOWNSET.POD.

Напоследок

После того, как все требуемые изменения были сделаны, необходимо настроить движок так, чтобы вместо *.pod-файлов он обращался к распакованным ресурсам, лежащим в директории игры. Для этого можно либо воспользоваться еще одной утилитой под названием **dismount.exe**, лежащей все в том же каталоге **\Tools**, либо зайти в редактор уровней игры и совершить все необходимые действия там. Делается это так: после запуска программы нажимаем **Ctrl+D** для активации отладочного меню, затем жмем на **A (File Manager)** и, наконец, на **C (Mount/dismount .PODs)**. Заметьте, что распаковывать игровые ресурсы можно и в редакторе, нажав на **2 (Extract all files from .POD)** и указав имя интересующего вас файла.

Небольшой хинт — даже если вы не собираетесь копаться в содержимом игры, но зато скорость загрузки уровней вас не очень впечатляет, попробуйте распаковать все архивы по приведенной выше методике. Если у вас хватит места на винте, то уровни станут грузиться заметно быстрее. ■



● Странно, всю игру прошел – а такой картинки не припомню...

Стандартные коды

Святослав Торик
torick@igromania.ru

[illegible]

Нажмите F10 и вводите:

godgames — режим бога.
winblows — все оружие.
autoaim — самонаводящиеся ружья.
skeletonkey — получить Skeleton Key.
moreammo — получить побольше боезапаса.
goremode — *кровишша!*

Delta Force: Land Warrior

Нажмите тильду (~) и введите команду:

drury — полный боезапас.
kariya — бесконечный боезапас.
roy — режим бога.
corbet — невидимость.
doml — артиллерийские удары

Gunman Chronicles

Игру придется загрузить со следующими параметрами (или прописать их в ярлыке):

-dev -console -game rewolf (например: c:\sierra\gunman\gunman.exe -dev -console -game rewolf). После этого в игре нажимайте тильду (~) и вводите коды:

/god — режим бога.
/noclip — no clipping mode, ежели дословно.
/map X — отправиться на карту номер X.

[illegible]

Вводить в главном меню

Gimmethemoney — добавить денег.
Playersmaybe — бесплатные игроки.
Bigheads — режим больших голов.

[illegible]

Во время игры нажмите TAB и пишите:

nwcagents — в пустые слоты для войск вселяются 10 black knights.
nwclotsofguns — получить все военные машины (таран, стрелков и так далее).
nwcneo — получить уровень герою.
nwctrinity — в пустые слоты для войск вселяются 5 archangels.
nwcfollowthewhiterabbit — увеличить удачу по максимуму.
nwcnebuchadnezzar — бесконечные очки на передвижение.
nwcmorpheus — увеличить мораль по максимуму.
nwcoracle — открыть карту с паззлом.
nwcwhatisthematrix — открыть карту уровня.
nwcignoranceisbliss — закрыть карту уровня.
nwctheconstruct — получить 100.000 gold и 100 единиц каждого ресурса.
nwcbluepill — проиграть.
nwcredpill — выиграть.
nwcthereisnospoon — получить 999 маны и все заклинания.
nwczion — получить все здания.
nwcphisherprice — сменить цветовую гамму (*внимание! психоделик!*).

Hitman: Codename 47

Пропишите в файле **hitman.ini** строчку **enableconsole 1**, затем в игре нажмите тильду (~) и вводите:

god 1 — режим бога. Но броню все равно отстреливают.
giveall — в свободные слоты положат оружие, по 999 патронов к каждому и все предметы.

[illegible]

Суперигроки

Введите имя программиста (подсмотреть его можете в Credits), создавая игрока, чтобы поставить ему атрибуты по максимуму.

Приветствия

Нажимайте V после выигранного боя, забитого гола или когда противник зарабатывает пенальти.

Чтобы ввести чит-код, нужно перейти на соответствующий экран в игре и вводить коды. Внимание, следите за прописными и заглавными буквами!

Игроки истекают кровью

Экран Credits — **Broken tomato**

Команда хозяев +1 в счете

Во время игры — **HOMEGOAL**

Команда гостей +1 в счете

Во время игры — **AWAYGOAL**

[illegible]

Во время игры нажмите "T" и введите.

mpimyourfather — режим бога.
mpwegotdeathstar — вечный боезапас.
mpkingoftehmonstars или **mpmimimi** — все оружие плюс полный боезапас.
mpmaphole — выполнить миссию.
mpdrdentz — полное здоровье.
mpwonderbra — полная броня.
mpyoulooklikeyouneedamonkey — совсем вся броня.
mpgoattech — все апгрейды к оружию.
mpmiked — выйти из игры.
mpbuild — показать версию игры.
mpasscam — вид от третьего лица.
mprosebud или **mpracerboy** — грузовик. Это видеть надо.

Rune

Вызовите эту чертову консоль тильдой (~) и пропишите:

CHEATPLEASE — включить режим чит-кодов.
GOD — режим бога.
GHOST — прохождение сквозь стены.
FLY — режим полета.
WALK — отключить режимы полета/прохождения сквозь стены.
SUMMON [ITEM] — вызвать предмет (см. список).
OPEN [MAPNAME] — перейти на уровень (см. список).
SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME] — перейти на уровень с теми предметами, которые уже есть.
BEHINDVIEW 0 — режим от первого лица.
PLAYERSONLY — все NPC замирают.
KILLPAWNS — убить всех врагов.
TOGGLEFULLSCREEN — полноэкранный режим включить/выключить.
PREFERENCES — дополнительные опции.

Предметы для вызова:

VikingShortSword; VikingBroadSword; VikingShield; VikingShieldCross; GoblinAxe; GoblinShield; DwarfBattleSword; DwarfBattleAxe; DwarfBattleHammer; DwarfWorkSword; DwarfWorkHammer; DwarfBattleShield; RuneOfPower; RuneOfPowerRefill; RuneOfHealth; RuneOfStrength; MagicShield; DarkShield; RustyMace; RomanSword; SigurdAxe; HandAxe; Torch.

Названия уровней (открывать с помощью читов **OPEN** и **SWITCHCOOPLEVEL**):

intro (intro movie); ragnarvillage (begin movie); ragnarvillage2; sailingship (level transition); sinkingship; sinkingship2, deepunder1odin; deepunder1odinbv; deepunder3; deepunder4; hel1; hel1a; hel1a2; hel1b; hell2end, hel3a; hel3b; hellift, goblin1; goblin2;

trialpit; beetlefly (level transition); thorapproach; thor1, thormap3, thormap4a, thormap4b, thormap5a; thormap5b; thormap6loki; mountain1; mountain2; dwarftrans; dwarf1wwheel; dwarfmap2, awarfmap3a dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, lok 1; loki1a; lokimaze; lok.2; loki3a, loki3b; villageruin; asgard (end movie).

Star Trek — Deep Space 9: The Fallen

Очень много здоровья

Во время игры нажмите TAB и введите:

"set plyr.ds9_siskoeva health 9999" или "set plyr.ds9_sisko health 9999", в зависимости от уровня, на котором вы играете. Так или иначе, если не сработает один — то подействует другой. Число 9999 может быть запросто изменено на, скажем, 9999999999.

Повышение высоты прыжка

Во время игры нажмите TAB и введите:

"set plyr.ds9_siskoeva jumpz 1000" или "set plyr.ds9_sisko jumpz 1000", в зависимости от уровня, на котором вы играете. Так или иначе, если не сработает один — то подействует другой.

Учтите, что коды предназначены для героя Сиско, так что если вы играете за Киру или Ворфа, вам придется подставить в чит вместо "sisko" — "kira" или "worf" соответственно.

Быстрая запись

Нажмите TAB и введите "SAVEGAME =" — так вам не придется заходить в главное меню.

Быстрый выход

Нажмите TAB и введите "EXIT =" — так вам не придется заходить в главное меню, а выйдете вы прямо в Windows.

Допуск на любой уровень

Посмотрите на файл system\ds9.ini. Скопируйте его куда-нибудь. Вздохните, откройте оригинал и начинайте править строку "LocalMap=title.dsm" в соответствии с теми пожеланиями, которые вы хотите, прописывая вместо "title.dsm" что-либо из нижеперечисленного:

M01_KiraL1A.dsm; M01_KiraL2.dsm; M01_KiraL1B.dsm; M01_SiskoL1B.dsm; M01_SiskoL1A.dsm; M01_WorfL1.dsm; M03_KiraL2.dsm; M03_KiraL1B.dsm; M03_KiraL1A.dsm; M03_SiskoL2.dsm; M03_SiskoL1A.dsm; M03_SiskoL1B.dsm; M03_WorfL2.dsm; M03_WorfL1.dsm; M04_KiraL1.dsm; M04_SiskoL1.dsm; M04_WorfL1b.dsm; M04_WorfL1a.dsm; M05_KiraL1.dsm; M05_SiskoL1b.dsm; M05_SiskoL2.dsm; M05_SiskoL1a.dsm; M05_WorfL1.dsm; M05_WorfL2.dsm; M06_SiskoL1B.dsm; M06_SiskoL1A.dsm; M06_SiskoL1C.dsm; M06_WorfL1B.dsm; M06_WorfL1A.dsm; M06_WorfL1C.dsm; M07_KiraL2.dsm; M07_KiraL1.dsm; M07_SiskoL1A.dsm; M07_SiskoL3A.dsm; M07_SiskoL1B.dsm; M07_SiskoL2.dsm; M07_SiskoL3B.dsm; M07_WorfL3.dsm; M07_WorfL2B.dsm; M07_WorfL2A.dsm; M07_WorfL1.dsm; M10_KiraL2.dsm; M10_KiraL1B.dsm; M10_SiskoL2.dsm; M10_SiskoL1B.dsm; M10_SiskoL1A.dsm; M10_WorfL2.dsm; M10_WorfL1B.dsm; M10_WorfL1A.dsm; M11_KiraL1.dsm; M11_SiskoL1a.dsm; M11_SiskoL1b.dsm; M11_WorfL1.dsm; TrainingRoom.dsm; Entry.dsm; DS9_Ops.dsm; DS9_Promenade.dsm.

Не забудьте запустить игру — она сразу же загрузит вам тот уровень, который вы заказывали.

Видеовставки

А вот это уже не уровни, но видеовставки на движке. Их тоже можно подставлять:

CM01a_SW.dsm; CM01b_SW.dsm; CM04_Lab.dsm; CM05_Kira.dsm; CM06_SW_Capture.dsm; CM10_KiraL1A.dsm; CM10_SWK_L3.dsm; Cm11B_SWK.dsm; CM11_LabRitual.dsm; CM_ArdPrison.dsm; CM_Defiant.dsm; CM_Endcredits.dsm; CM_GlobalSpace.dsm; CM_SpaceStation.dsm; CM_Worf_Endgame.dsm; GCM11end_WraithObk.dsm.

Роман AKA Docent romanakadocent@mail.ru

Шестнадцатиричные коды

Star Trek: New Worlds

Делаем все миссии доступными

<каталог игры>\game.ini — открываем этот файл в "Блокноте" и редактируем следующим образом:

FedLevel=100
KliLevel=200
RomLevel=300
TauLevel=400
MetLevel=500
HubLevel=600

[illegible]

Запускающий файл w.exe. При смене уровня адрес, где находится файл, меняется, но указанные адреса остаются прежними

Деньги — A8F0B5 (FF FF FF)
Сталь — A8F0A5 (FF FF FF)
Боеприпасы — A8F0A9 (FF FF FF)
Топливо — A8F0AD (FF FF FF)
Энергия — A8F0B1 (FF FF FF)

Игровые ресурсы

Sacrifice

В директории, где на вашем винте обрело пристанище милая симпатичная игрушечка Sacrifice, посвященная, как вы прекрасно знаете, поклонению добрым богам и населению бесплодных земель симпатичными миролюбивыми зверюшками, кормушки для которых называются странным словом "алтари", находится директория /Data/Music.

В ней лежат файлы с расширением .mp3, приверженцами которых были люди, подарившие человечеству плеер WinAmp. О да! - это поистине жизнеутверждающая музыка, полная любви и вызывающая процветание в ушах всякого, кто вознамерится ее послушать. Особенно рекомендуется больным и немощным людям для скорейшего исцеления. Очевидцы успевали сказать, что это даже лучшее лекарство, чем прославленная в веках гильотина. Наслаждайтесь. */автор заметки Геймер.sobaka.igromania.ru/*

Star Trek: New Worlds

<каталог игры>\media*.* — во всех папках звуки в форматах .mp3 и .wav. Непосредственно в папке \music — музыка для миссий.

[illegible]

<каталог игры>\data*.* — текстуры и курсоры в формате .bmp и видеоролики в формате .avi. ■

ЭПОХА БИТВ®

AGE OF BATTLES



Вы сможете разыграть все известные сражения древности.

Исторически достоверные фигурки воинов, осадные машины, крепости в масштабе 1/72.

Неограниченные размеры армии.

Неограниченное количество игроков.



Россия, 141730, Московская обл., г. Лобня, ул. Промышленная, 2. ОАО «Звезда».
Оптовый склад в Москве: ул. Милашенкова, д. 22
Почтовая рассылка осуществляется фирмой «Весь».

Спрашивайте в магазинах игрушек!










ПРЕДПРИЯТИЕ «ЗВЕЗДА» — КРУПНЕЙШИЙ В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ СБОРНЫХ ПЛАСТМАССОВЫХ МОДЕЛЕЙ-КОПИЙ

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Dungeons & Dragons: The Movie

Когда-то давно, номеров пять назад, я написал, что, мол, снимается фильм по миру D&D. И как-то забыл об этом — регулярно залезая на официальный сайт (*www.wizards.com/dnd/Movie.asp*) и не обнаруживая никаких обновлений, я постепенно терял интерес. Так продолжалось до ноября — когда я с удивлением узнал, что фильм, оказывается, уже снят, а премьера состоится 8 декабря. Так как ноябрьский номер уже благополучно ушел в печать, то ничего поделать с этим было нельзя. Как ничего нельзя поделать и с тем, что данная новость пишется 28 ноября, и состоялась премьера или нет, и почему сам процесс съемок был окружен такой завесой тайны, остается только гадать. Надеюсь все же, что премьера состоялась. И что, как только фильм появится на отечественном рынке, мы о нем обязательно расскажем.



А пока приходится довольствоваться официальным постером, который в уменьшенном виде мы и публикуем. Если приглядеться, то дварфов-афроамериканцев на нем не заметно. А вот насчет эльфов с уверенностью сказать ничего не могу...

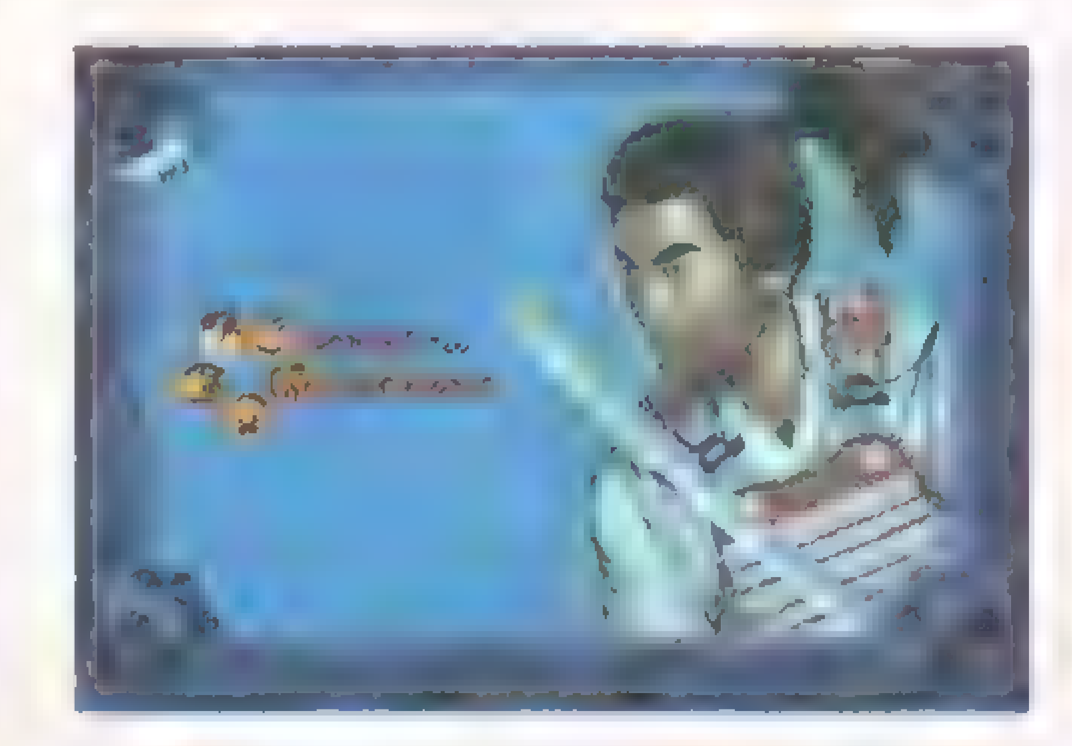
StarWars от Wizard'ов

Вы давно не серфинговали по ссылке *www.wizards.com/starwars*? Вообще не знаете о ее существовании? Очень зря. Между прочим, Wizards of the Coast, продолжая свою захватническую политику, взяли да и выпустили ролевую игру по вселенной "Звездных Войн". Что, кстати, обещали сделать еще начиная с мая месяца текущего года. Если честно, протестировать сей продукт мне еще не удалось, поэтому ничего конкретного сообщить не могу.

Пять позабытых Колец

Только сейчас я понял, почему карточная игра Legend of the Five Rings называется именно так. В самом деле, все, что о ней слышно в последнее время, — как раз из области легенд и преданий. Кто-то что-то делает, кто-то играет, книжки вроде бы издаются, новый сет Spirit Wars вышел... а интереса со стороны широких слоев играющих — практически никакого. Обидно даже становится.

CD: Поклонников L5R в России ничтожно мало. И тем больше причин сделать им приятное. Мелочь, конечно, но... на компакте — четыре wallpaper'а по Spirit Wars (1024x768), txt-файл с перечнем карт сета и txt-файл со слегка обновленными правилами, опубликованными для Spirit Wars (на английском).

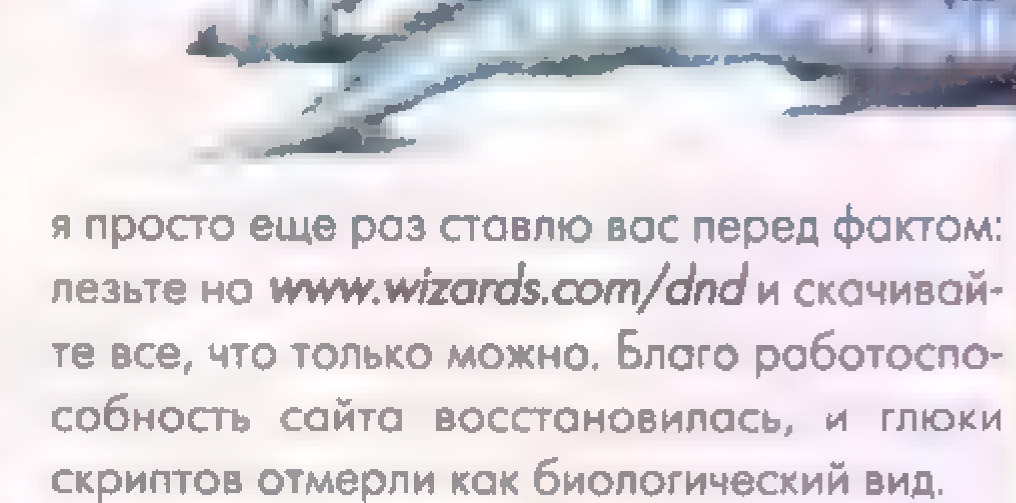


Рейтинги

Плавно переходим к рейтингам продуктов от "Побережных Волшебников". В свете появления StarWars (см. новость выше) здесь произошли кое-какие изменения, чего и следовало ожидать. Шайка повстанцев с Лейкой во главе заняли первое место по продажам в Штатах. Собственно, при выходе нового продукта всегда так и бывает. Затем интерес начинает спадать — так же лавинообразно, как и усиливался. Пока же MTG в лице Invasion — на втором месте, Pokemon (в лице бустер-сета Gym Challenge) — на третьем, D&D — на четвертом (падение интереса, о чем я и говорил), X-Men — на пятом

Чужое. Халява. Взять? — взять! (с) ДМБ

Мне уже надоело писать, что Wizards of the Coast постоянно выкладывают для свободного скачивания некогда издававшиеся мануалы по AD&D 2nd Edition. Всего этого электронного добра набралось столько, что



я просто еще раз ставлю вас перед фактом: лезьте на *www.wizards.com/dnd* и скачивайте все, что только можно. Благо работоспособность сайта восстановилась, и глюки скриптов отмерли как биологический вид.

Coalition Wars

Под таким лейтмотивом проходит издание новинок от Palladium Books (*www.palladiumbooks.com*). Один из известнейших сеттингов — RIFTS, о котором я все собираюсь написать, да никак не получается, — апдейтится чуть ли не еженедельно. В ноябре вышло аж пять толстенных мануалов, в декабре выйдет еще минимум пять, часть из которых можно будет заказать только по системе pre-order only, т.к. они будут выпущены ограниченным тиражом. Т.е. заказы принимаются только ДО издания и только через сайт. Так что, любители жанра Dark Future RPG, бегом на сайт — и заказывайте, благо кредитка не нужна, достаточно денежного перевода. Подробности оформления покупки — как на самом сайте, так и в двух предыдущих номерах "Мании" (лучше всего смотреть №11, раздел "Почта").

"The Chicken is Dehydrated" —

— таким жизнеутверждающим слоганом встретил меня сайт Steeve Jackson Games (*www.sjgames.com*). Не знаю, как насчет обезвоживания, а вот определенный го-



лод наблюдается. Два репринта GURPS Celtic Myth и GURPS Supers. Календарь на 2001 год с тематическими иллюстрациями. Переиздание одной миниатюры. И все. Может быть, новинки просто придерживаются до Рождества?

Снова о D&D: планы на 2001 год

Нельзя не упомянуть и о будущих релизах, относящихся к системе Dungeons & Dragons. Ожидается восемь приключений (кампаний), первые четыре будут выпущены уже весной. Также на очереди — специализированные справочники по классам (для воров, бардов и т.п.), аналоги комплитов предыдущей редакции. Наконец, предвидятся три глобальных труда, чьи окончательные названия пока неизвестны. Но известно, что посвящены они будут престиж-классам и высокоуровневым приключениям, космогонии и планам бытия, и магии в целом соответственно. Из совместимых продуктов пока ждем Wheel of Time (по романам Р. Джордана), Call of Cthulhu (это уже по Г. Лавкрафту) и, возможно, многострадальную Dune (по Ф. Херберту).

Про Ultima On-Line

Хоть и компьютерная это игра, но не упомянуть о ней в новостях не могу. Все потому, что по адресу *www.realworld.ru* с недавнего времени проживает сайт бесплатного сервера Ultima On-Line, видимо, самый быстрый в России — PenьIII800, 256 RAM на канале 7.5 мегабит.

Зиланткон-2000

Аккурат на ноябрьские праздники пришелся ролевой фестиваль "Зиланткон-2000", устроенный, как всегда, в Казани. Еще летом планировалась заброска на него корреспондента "Мании" с целью рекогносцировки и последующего написания репортажа. К сожалению, время внесло свои коррективы — рубрики "Вне компьютера" и "Территория разлома", куда этот репортаж можно было бы поставить, не резиновые, а отводить дополнительное место под, в общем-то, неприоритетную тему не представлялось возможным. Так что мы просто ставим вас перед фактом: фестиваль прошел, с переменным успехом (уклон все же был в положительную сторону). Из интересного: анонсировались игры, шли семинары, были проведены фехтовальные турниры и концерты. Гости, коих насчитывалось более полутора тысяч, кроме всего прочего, за несколько дней скупили месячный запас пива всех окрестных магазинов, так что в некоторых точках Казани наблюдалось его полное отсутствие. Все подробности — на странице *www.z-kon.narod.ru*.

"Эра Водолея"

новые сайты и новые сеты

"Эра Водолея", первая отечественная коммерческая ролевая система, завоевывает все новых поклонников, и одного сайта, официального (*www.project7.ru*), ей уже не хватает. Так что появилось неофициальное "зеркало" (*http://dustyaquarius.narod.ru*), на котором разбираются самые частозадаваемые вопросы по механике и отыгрышу. И, что еще важнее, новый сеттинг "Родина 2030" (киберпанк), ожидаемый весной этого года, также обрел собственную страничку: *http://rodina2030.narod.ru*. Главное на ней — форум, весьма интересный и познавательный. И прибыльный для играющих — как обещают нам разработчики, среди наиболее активных его участников (не флеймеров, разумеется) будут разыграны призы — мануалы "Родины" с автографами. Другой фантастический сеттинг по "Эре", относящийся к жанру Dark Post-Apocalyptic Sci-Fi (во как завернули!), именуемый "Ядерное Лето", также в скором времени обзаведется сайтом; возможно, с расширением .com.

Полезные ссылки

Здесь я попытаюсь дать кратенький список новых сайтов, посвященных полевым ролевкам и фэнтезевой литературе. Начну по порядку, определяемому очередностью открытия соответствующих окошек в броузере. Приступим. *www.lrpg.ru* — ранее просто официальный сайт ХИ-2000. Ныне начал активно развиваться, превращаясь в портал, посвященный полевкам. "Внешние Миры" (*http://outerrim.newmail.ru*) — посвящен полевке по Звездным Войнам "Легенды Бабуина... тьфу... Татуина". Прием заявок уже ведется. *http://kaer-morhen.narod.ru* — просто страничка, посвященная произведениям А. Сапковского. *http://iceandfire.newmail.ru/index.htm* — посвящен творчеству Джорджа Р. Р. Мартина и, в частности, его новому фэнтези — сериалу "Песнь Льда и Пламени". Наконец, официальный сайт ХИ-2001 (*http://hi2001.igry.ru*). Заявки на игру также

MAGIC: THE GATHERING

Новости ноября

JGran-21 (jgran@mail.ru)

Прошедшие квалифайеры

В ноябре и начале декабря в России прошел очередной сезон PTQ в формате Extended, победители которого получили приглашение на Pro Tour в Токио. Первый отборочный турнир состоялся в Москве, второй в Киеве. К сожалению, победители вряд ли почтут своим вниманием Pro Tour в Токио, так как даже первый приз в 300 американских рублей не способен компенсировать затраты на поездку.

Уже в январе начнется следующий сезон PTQ на Pro Tour в Барселону. Квалифайеры будут проходить в формате Sealed deck (с booster draft для топ-8), что само по себе является в России более популярным, чем Extended. Уже известно, что один из турниров пройдет в московском клубе "Лотус" в середине января.

Предстоящие Гран При

После убедительного выступления в Хельсинки вся игровая мэджиковская общественность по-новому взглянула на европейские Гран При. Несмотря на то, что такие поездки по-прежнему остаются довольно дорогим развлечением, они вполне могут окупить себя (как попаданием "в деньги", так и перепродажей карт, которые "за бугром" дешевле). 13 и 14 января ожидается массовая вылазка игроков в Амстердам на Limited Гран При (Sealed deck и draft для топ-64), а 10 и 11 февраля Гран При такого же формата пройдет в Валенсии (Испания). Пока нет информации, поддержит ли компания "Саргона" игроков, как это было с Финляндией, или поездку придется самостоятельно.

Близится пререлиз Planeshift

В конце января (а точнее, 23 числа) нас ожидает торжество, посвященное выходу в свет нового сета Planeshift. Как обычно, во всех клубах пройдут пререлизные турниры формата Sealed deck (1 стартер Invasion и три бустера Planeshift). По хорошей традиции, каждому пришедшему на турнир будет подарена фойловая редкая карточка с датой пререлиза. Какая именно карта удостоится чести стать подарочной, пока неизвестно. ■



Саша Яценко
a.y@softhome.net



Архетипы колод. Третья статья в серии

Фавориты нового времени

Начнем с провозглашения очевидной истины: три сета Urza ушли из Type 2, а их место заняли карты Invasion вкупе с Шестой Редакцией и тремя сетами Masques. Как следствие, полностью сменились определяющие этот турнирный формат колоды. Сейчас игроки по всему миру экспериментируют с новыми картами и активно используют опробованные сильные карты из Масочного блока. В США прошли чемпионаты, и пока это наиболее показательные и крупные турниры нового Типа. По их результатам, а также по тому, что видно в Москве и Питере, я попробую очертить новый метагейм в том виде, как он складывается.

Дабы не быть голословным, далее я стану приводить деклисты колод. Они не оптимальны и не претендуют на полную продуманность. В конце концов, с течением времени многое еще додумается и доопределится, да и появление Planeshift не за горами. Потом, опять же, везде свой метагейм, и то, что хорошо, скажем, для Москвы, может оказаться отнюдь не идеальным, например, для Екатеринбурга. Деклисты приводятся в первую очередь для того, чтобы дать вам представление о существующих сейчас архетипах колод. А внесение вариаций и формирование оптимальной для себя колоды — по вкусу и ситуации.

Явимайские огни

Перво-наперво, бросаются в глаза красно-зеленые деки, построенные на основе зеленых существ (ключевое из них — Blastoderm) и красных убивалок, начиная от Earthquake и заканчивая невероятно модным сейчас Urza's Rage. Тут существует две основных вариации: колоды: с Fires of Yavimaya и без оных. Fires позволяют за один ход нанести кучу повреждений противнику, особенно если используется Saproling Burst (три существа 4/4 на стол, и напролом в атаку — мало не покажется). К тому же, Blastoderm уже ходит в атаку не три раза, а четыре. Однако — в такой колоде третий ход затрачивается на вывод этого самого Fires of Yavimaya. В то время как колода, обходящаяся без "огней", располагает большим количеством существ и на третий ход ставит, например, Chimeric Idol. По-моему, вариант с "огнями" все же лучше, т.к. и Wrath of God не настолько страшен, и противник толком



не знает, что ему ожидать и от чего защищаться. Как выскочит, как выпрыгнет, как снесет полжизни, а там уж можете и Wrath of God метать, не жалко...

R/G Fires

4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elves
4 Blastoderm
4 Saproling Burst
4 Kavu Titan
1 Jade Leech
4 Urza's Rage
2 Hammer of Bogardan
2 Earthquake
4 Tangle Wire
4 Fires of Yavimaya
2 Assault/Battery

Lands

4 Rishadan Port
4 Karplusan Forest
7 Forest
6 Mountain

Sideboard

3 Creeping Mold
3 Cursed Totem
2 Obliterate
3 Artifact Mutation
4 Kavu Chameleon

R/G Beatdown (No Fires)

4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elves
4 Blastoderm
4 Saproling Burst
4 Skizzik
2 Hammer of Bogardan
2 Urza's Rage
4 Tangle Wire
4 Scorching Lava
4 Rhystic Lightning
2 Meteor Storm

Lands

4 Karplusan Forest
6 Mountain
6 Forest
2 Keldon Necropolis

Sideboard

1 Meteor Storm
3 Uktabi Orangutan
3 Tranquil Grove
3 Earthquake
3 Flowstone Slide
2 Blood Oath

Бластогеддон

Далее, показательны колоды, где контрольный элемент не красный, а белый. Тут заглавная карта — Armageddon. Плюс к тому, белый цвет открывает доступ к сильным картам типа Parallax Wave и Disenchant. Надо еще отметить возможность использования Noble Panther. В итоге этот архетип (Blastogeddon) выглядит все более и более привлекательным. Вначале мы ставим зеленых уродцев, а потом лишаем противника возможности реагировать, уничтожая все его земли.



Blastogeddon

4 Birds of Paradise
4 Llanowar Elves
4 Blastoderm
4 River Boa
4 Chimeric Idol
4 Parallax Wave
4 Tangle Wire
3 Armageddon
3 Saproling Burst
3 Wax/Wane
Lands
9 Forest
6 Plains
4 Rishadan Port
4 Brushland
Sideboard
2 Aura Mutation
2 Story Circle
2 Seal of Cleansing
2 Wrath of God
3 Uktabi Orangutan
4 Kavu Chameleon

Бело-синий контроль

Третий всплывший архетип — это бело-синий контроль. Он довольно классичен — с существами справляемся безусловными **Wrath of God** и **Rout**, а все остальное каунтерим. Убийство противника осуществляется либо с помощью **Millstone**, либо сильными белыми существами типа **Mageta, The Lion; Blinding Angel; Jeweled Spirit**. Как вариант — комбинация этих подходов. Данному архетипу довольно плохо, если вовремя не приходит Story Circle и Wrath of God, т.к. в защите он полагается преимущественно на них. Но он является одной из самых стабильных колод, а также имеет доступ к огромному количеству контрольных заклинаний, располагая при этом способами их найти — **Enlightened Tutor** и **Mystical Tutor**.



U/W Control

4 Counterspell
4 Absorb
3 Thwart
2 Foil
4 Wrath of God
1 Rout
4 Fact or Fiction
4 Accumulated Knowledge
1 Dismantling Blow
2 Millstone
1 Soothsaying
1 Jeweled Spirit
1 Benalish Heralds
1 Enlightened Tutor
1 Story Circle
1 Teferi's Moat
Lands
4 Coastal Tower
4 Adarkar Wastes
1 Kor Haven
1 Dust Bowl
9 Island
6 Plains
Sideboard
4 Submerge
1 Teferi's Response
1 Tsabo's Web
2 Story Circle
1 Seal of Cleansing
1 Rout
1 Disrupting Scepter
1 Harsh Judgment
3 Last Breath

Синее небо над головой

Четвертым я отмечу агрессивные синие колоды с существами навроде **Rishadan Airship, Cloudskate, Troublesome Spirit, Spiketail Hatchling, Ribbon Snake, Chimeric Idol**.

И имеющие возможность откаунтерить без маны с помощью Thwart, Foil и Daze. Иногда в эти колоды добавляют **Rising Waters**, дабы не дать возможности противнику вовремя отреагировать на летающие угрозы.

Тут надо отметить фактор везения, а именно — умения игрока данной колоды вовремя иметь под рукой каунтер на опасные заклинания. При данном условии эти колоды очень сильны.

Blue Skies

4 Troublesome Spirit
4 Rishadan Airship
4 Cloudskate
4 Spiketail Hatchling
4 Drake Hatchling
4 Seal of Removal
3 Coastal Piracy
4 Withdraw
2 Counterspell
2 Thwart
2 Foil



Lands
18 Island
4 Saprazzan Skerry
1 Dustbowl
Sideboard
4 Cursed Totem
4 Distorting Lens
4 Boomerang
3 Rootwater Commando

Каунтерные колоды

Пятым подклассом я упомяну преимущественно синие колоды, по большей части состоящие из каунтеров. Обычно для убийства используется **Nether Spirit**. Тут необходимо отметить карты вроде **Fact or Fiction** и **Accumulated Knowledge**, которые позволяют постоянно иметь каунтеры на руке. Но, к сожалению, отсутствие действительно сильных существ вроде Morphling и Masticore больно ударило по этой колоде и, скорее всего, она проиграет любой колоде с быстрым началом — например, Rebels.

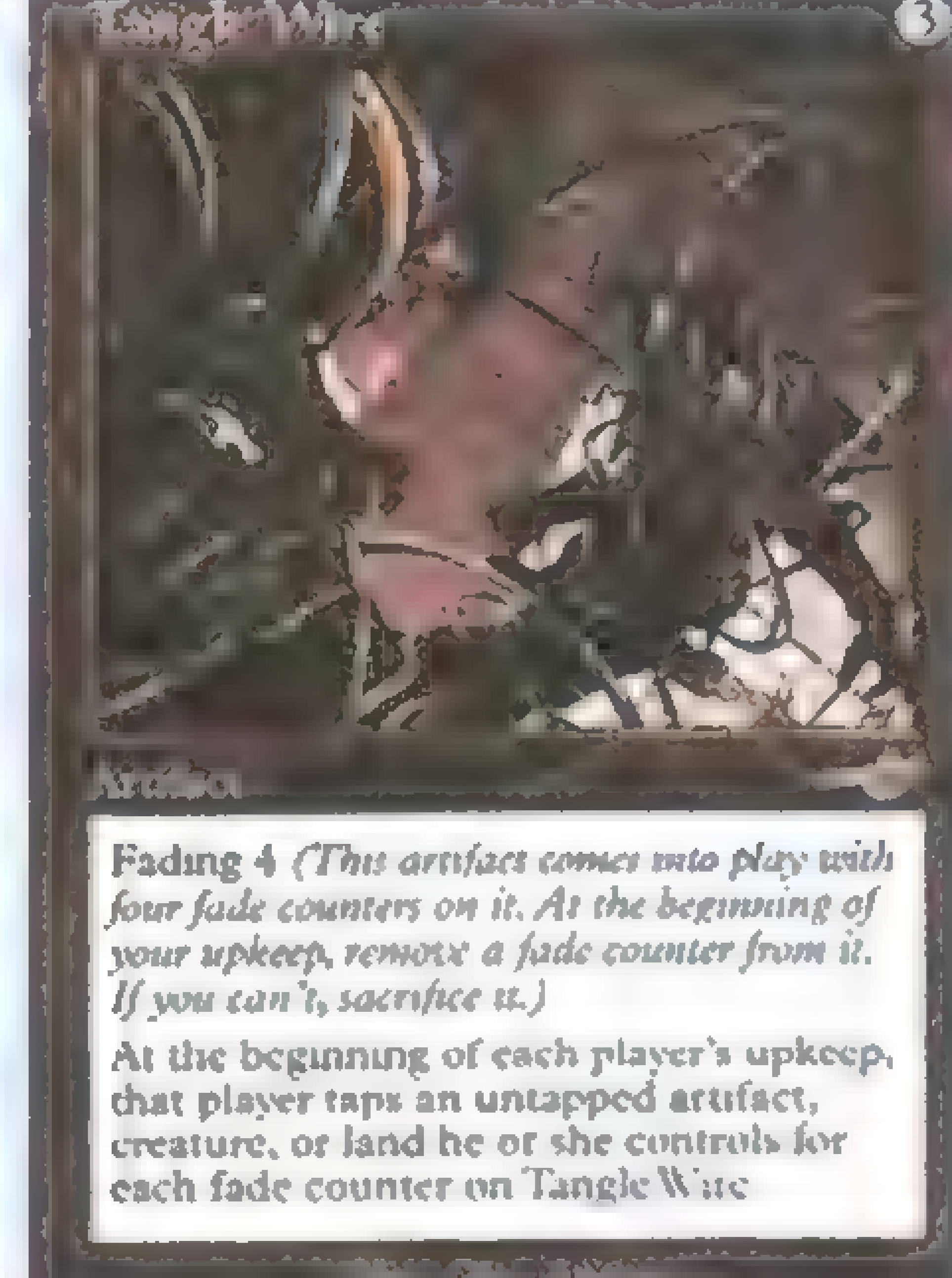
Nether-go

3 Nether Spirit
1 Lobotomy
2 Powersink
3 Snuff Out
3 Recoil
2 Probe
3 Spite/Malice
4 Accumulated Knowledge
4 Counterspell
2 Foil
4 Fact or Fiction
4 Undermine
Lands
13 Island
7 Swamp
4 Salt Marsh

U









Sideboard
3 Cremate
2 Lobotomy
3 Chill
2 Misdirection
2 Massacre
3 Perish

Ребели

Упомянутые ребели и будут рассмотрены шестыми. Сейчас есть два основных варианта. Первый — с **Tangle Wire** и более дешевыми существами (обычно без упора на **Lin Sivvi**). Второй — более классический, с полным набором разнообразных повстанцев и "девкой" в качестве основной фишки колоды. Этот архетип скорее жив, чем мертв, особенно его быстрая ипостась (которая названа первой). Довольно часто противник просто не успевает сказать ни одного заклинания, т.к. ему постоянно не хватает маны — либо из-за Tangle Wire, либо из-за Armageddon.

Rebels
4 Longbow Archer
4 Steadfast Guard
4 Fresh Volunteers
4 Ramosian Sergeant
2 Lin Sivvi, Defiant Hero
1 Thermal Glider
1 Defiant Falcon
4 Armageddon
4 Tangle Wire
2 Reverent Mantra
2 Parallax Wave
4 Crusade
Lands
4 Rishadan Port
20 Plains

Sideboard
2 Parallax Wave
1 Reverent Mantra
3 Disenchant
2 Story Circle
3 Voice of Truth
3 Cursed Totem
1 Lawbringer

Другие архетипы

Еще распространены черно-красные и зелено-красные колоды, построенные на уничтожении земель, но мне они представляются не особо опасными, т.к. убивают они медленно, а карты вроде Misdirection и Teferi's Response довольно хорошо с ними справляются. Также есть разнообразные "рыбы", а именно колоды, построенные на существах типа **Merfolk** и усиливающиеся с помощью **Lord of Atlantis**. Есть черно-синий и бело-синий варианты, но они пока не представляются особо опасными, т.к. хороших мерфолков крайне мало.

Далее есть разнообразные контроли, от черно-синего и до бело-зеленого, причем с миллионом интерпретаций. Т.к. они пока очень малочисленны и не слишком успешны, я их приводить не буду.

Единственная *комбо-колода* в нынешнем метагейме — это **AnkhTide**, построенная на картах **Parallax Tide** и **Ankh of Mishra**. Но пока я не видел удачной реализации данного типа колоды. По-моему, сейчас она довольно нестабильна. Даже если добавить **Vampiric Tutor** или **Enlightened Tutor** и, соответственно, черный или белый цвет.

Выводы

Из вышеприведенного можно увидеть, что однозначно доминирующей колоды нет. Более того, т.к. люди разные, они могут играть разными картами в одной и той же колоде. Например, выбор между **Chimeric Idol** и **Noble Panther** в качестве существа за три маны довольно сложен. Идол спасается от Earthquake или Wrath of God, а Пантера лучше бьет репку и удачно блокирует. К тому же под Пантеру не надо поворачивать все земли (распространенная шутка — насчет того, как "комбятся" Chimeric Idol и City of Brass).

Также допускаю, что на предстоящем **PT:Chicago**, который будет проходить в формате Standard, лучшие игроки мира успешно покажут доселе невиданные колоды, использующие, как говорится, странные комбинации странных карт. Более того, я знаю около 20 оригинальных колод, которые могут довольно успешно играть. Другое дело, что игроки-оригиналы не задают тон в мире. А практика пока показывает, что больше всего выигрывают именно вышеприведенные архетипы. И хотя каждый игрок строит их по-разному, есть две общих тенденции: 1) набить морду противнику наиболее эффективным способом, мешая ему развиваться. (апофеоз: Blastoderm, Armageddon); 2) помешать битью своей морды, останавливая этот процесс и сводя его полностью на нет (апофеоз: Wrath of God, Counterspell).

Я думаю, Визарды добились своего, и вряд ли в ближайшее время появится эффективная и стабильная комбо-колода. Просто для нее нет карт. И, скорее всего, не будет.

P.S. Сами карты, если они вам не знакомы, смотрите в Magic Suitcase. Программа, как обычно, находится на нашем компакте. ■



Эпоха Битв: воргейм по-русски

Смешались в кучу кони, люди...

...на протяжении битого часа из комнаты доносились приглушенные закрытой дверью возбужденные возгласы, слышалось шуршание разворачиваемой упаковки, треск ломающейся пластмассы. Сдвинуты письменные столы, из офисных принадлежностей начали возводиться укрепления. Собранные в цепочку скрепки обозначали ров; визитка, положенная на пару ластиков — мост; пустая сигаретная пачка — ворота. Тубусы для карандашей с успехом заменяли замковые башни, а коробки из-под компактов — стены. Надо всем этим безобразием гордо реял российский флаг, символизировавший донжон — центральное замковое строение. Расставлялись воины. На стенах появились арбалетчики со взведенными смертоносными механизмами и прикрывающие их копейщики, готовые в любой момент отразить непосредственную атаку. На нижнем ярусе к битве готовилась тяжелая пехота, закованные в полевые латы мечники. Тевтонские рыцари на устрашающего вида конях расположились на центральной площади, недалеко от ворот — с тем, чтобы при прорыве обороны помочь пехоте, либо, при более желательном развитии событий, вырваться за пределы стен и разгромить обескровленного противника.

Подступы к замку были защищены воинами совсем другого толка. Сверкали начищенные медные доспехи, составлялись фаланги для отражения конной атаки противника. Насыпь за рвом защищали гоплиты и копьеметатели. На фланге находились угрюмые спартанцы и флейтист, поднимающий их боевой дух игрой на своем музыкальном инструменте.

Все взгляды были обращены на противоположный край стола, на темную массу вражеских армий. Укрытые за холмом, смоделированным сотовым телефоном, стояли бесчисленные татаро-монгольские орды — бок о бок с русскими богатырями и ополченцами

Армии расставлены, в руки взят двадцатигранный кубик, совершен первый бросок. Монгольские конники устремились в атаку, за ними бежала сборная пехота. Клин атакующих врезался в фалангу, пытаясь расчленить ее и добить уже отдельных воинов. В принципе, так и произошло — легковооруженные греки не смогли противопоставить что-либо существенное всадникам, но частокол поставленных в упор копий и метаемые дротики пробили изрядные бреши в волне атакующих, затормозив их. После чего со стен замка пролился дождь из арбалетных болтов, и конная атака захлебнулась. Деморализованные кочевники откатились обратно, а второй эшелон — легкая пехота — стал легкой добычей для тевтонских рыцарей, вылетевших из замка. После чего началось избиение, атакующие превратились в бегущих, а завершился разгром уничтожением русского князя, чей шатер (три авторучки, скрепленные скотчем) был буквально сметен со стола. Бой закончился, и, к обоюдному удовольствию играющих сторон, было решено переиграть его еще раз, предварительно обменявшись позициями. Увеличив численность армий. И установив на поле древнего Дракона, чьей целью стало бы испепеление любого, вне зависимости от принадлежности, воина. И снова бросили кубик...

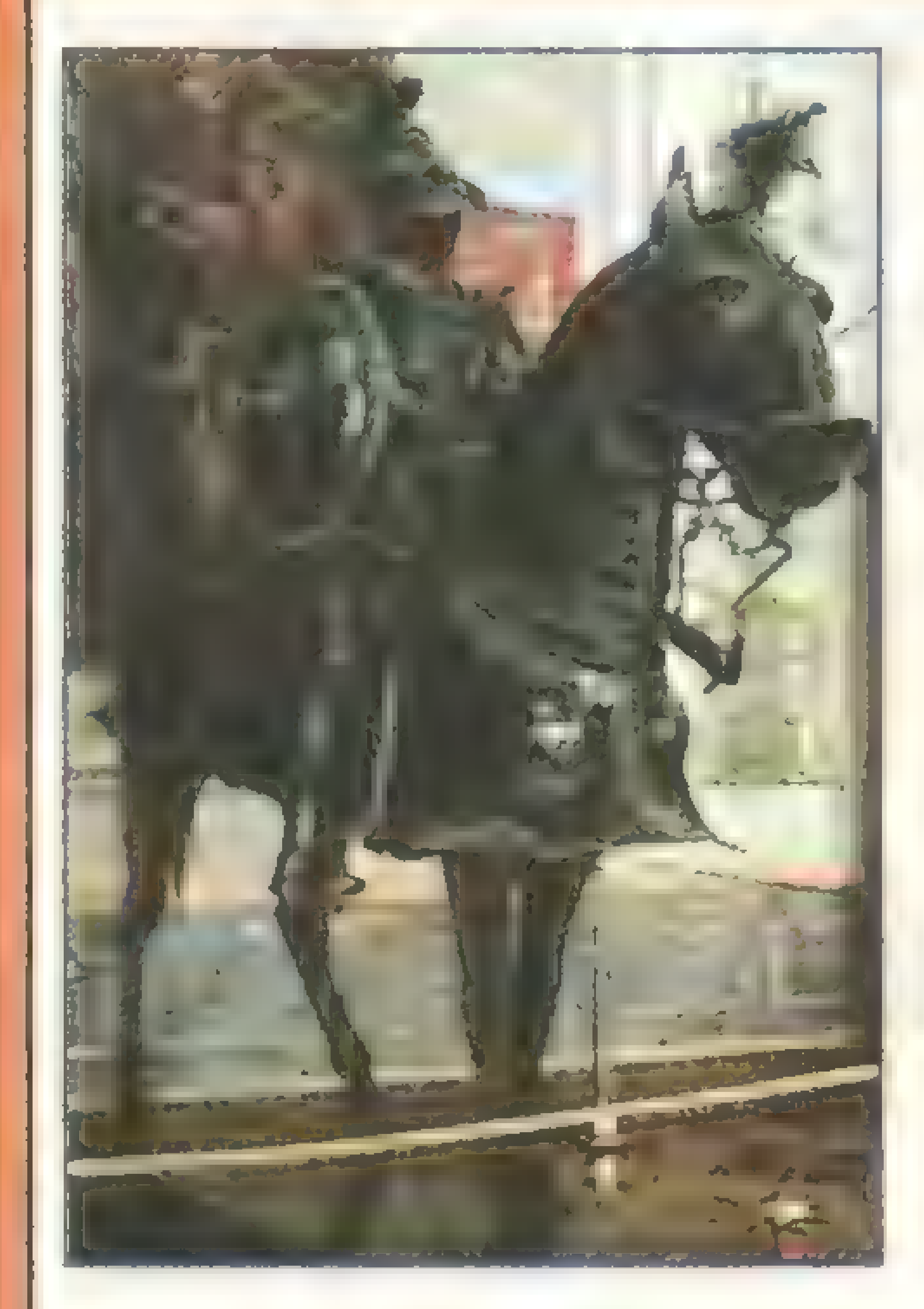
Генезис пластмассовых войн

Играли ли вы когда-нибудь в солдатики? Безусловно. Наверное, это было давно, в глубоком детстве. После чего вы повзрослели и либо забили на сие занятие, с головой окунувшись во взрослую жизнь, либо... Либо переосмыслили увлечение, заполучили в свои загребущие руки пресловутый WarHammer, стали гордо обзывать себя воргеймером — и битвы на столе либо ковре возобновились. Только ныне они велись по четким правилам, и каждой схватке предшествовал этап длительного наращивания личного состава ваших подразделений. Покупка фигурок, грунтовка, покраска, модификации... WarHammer — это здорово, и играть в него можно до бесконечности (читай — до полного отрешения от действительности и/или до полного же истощения семейного бюджета).

Но, согласитесь, WarHammer — лишь одна сторона медали. И даже не сторона, а небольшой ее кусочек, серпик прибывающей луны, так сказать. Кроме битв в гротескном фэнтезевом и стебном научно-фантастическом сеттингах, всегда хочется большего. Например — отыграть штурм Измаила. Или нашествие татаро-монголов на Русь. Или Пунические войны. Или что-то еще историческое, реальное, и поэтому более интересное. Только вот проблема — западные сеттинги на историческую тематику в Россию практически не завозились, массовой продажи не наблюдалось. С фигурками проблем не было — существовал немецкий "Ревел", отечественные миниатюры, те же солдатики из "Детского Мира", в конце концов. А систем в продаже не было. Поэтому либо приходилось долго и нудно лазить по Сети (ау, модем на 2400!) в поисках бесплатных систем либо авторских наработок, либо самому выступать в роли автора и изобретать что-то свое, либо адаптировать механику WarHammer, что совсем не элементарная задача

С отечественными системами все было еще более запущено — за исключением нескольких





продуктов, изданных еще до деноминации (и чьи названия я уже не припомню), не было вообще ничего. Да и то, что имелось, издавалось ограниченными тиражами, а правила были либо несбалансированными до безобразия, либо настолько сложными, что без стакана тормозной жидкости отказывались раскрыть свои секреты. Собственно, такая ситуация наблюдалась до сегодняшнего дня. А сейчас все изменилось. Появился продукт (точнее — тематическая линия), включающий в себя не только удобную в освоении систему, но и фигурки как таковые. Продающиеся отдельными наборами, только и ждущие, чтобы их вырезали, установили на игровое пространство и повели в бой.

Система для пластмассы

Говорит ли вам что-либо название "Звезда"? Возможно, да. Если львиную долю свободного времени вы посвящаете коллекционированию сборных моделей современной военной техники (равно как и техники времен Второй Мировой), то часть ваших тридцатьчетверок, панзерьягеров, противотанковых орудий, МИГов и прочих средств уничтожения себе подобных наверняка вышла из пресс-форм именно этой фирмы. И клей, с помощью которого части моделей сращивались воедино, и краски, и кисточки, и подставки для моделей — все это "Звезда". Или возможен второй вариант — вы являетесь счастливым обладателем многоголосой оравы детишек обоего пола, обожающих возиться в песочнице и играть в куклы. Тогда знайте, что и куклы, и совочки с лопаточками, и даже сверхконцептуальный "набор для песочницы №4" — тоже дело рук ребят из "Звезды". Правда, к теме статьи это не имеет никакого отношения...

Чем же "Звезда" так интересна? Особенно в свете кучкующихся выше по тексту упоминаний о WarHammer и миниатюрах? А вот чем. С недавнего времени, о чем, собственно, было упомянуто еще в прошлом номере "Мании", эта компания решила осваивать отечественный рынок настольных игр. Причем не просто рынок boardgames, где безраздельно властвуют "ЦПР" с "Игротехом", а весьма специфическую его нишу. Именно — начать производство настольных военно-тактических игр с использованием миниатюр. Если по-русски — то предоставить родному воргеймеру полноценную и качественную отечественную систему. За вполне умеренную цену.

Первой ласточкой стала игра "Ледовое Побоище", воргейм так называемого закрытого типа. В большой красочной коробке уместились русские и тевтонские армии, огромная, расчерченная на шестиугольники карта окрестностей Чудского озера, шестигранный кубик и мануал с правилами и краткой исторической справкой. К сожалению, "Ледовое Побоище" представляет собой законченную игру, которую невозможно наращивать. Поэтому она ориентирована скорее на детскую аудиторию, чем на серьезных воргеймеров. А вот второй продукт, "Эпоха Битв", заслуживает гораздо более пристального внимания. Это уже воргейм в чистом виде. Почему?



Пластмасса в боевых порядках

Что лежит в основе любой настольной военно-тактической игры? Правильно. Книга правил, в которой как можно более реалистично и в то же время как можно более удобно для пользователя описывается механизм формирования армий, расстановки их на поле боя, передвижение, боевое взаимодействие на различных уровнях (от поединков отдельно взятых воинов до масштабных мясорубок между целыми полками), влияние морального духа подразделений на их боеспособность, моделирование естественных и искусственных препятствий и погодных условий. В "Эпохе Битв" такая система присутствует, и рассказать о ней стоит, по-видимому, до описания тематических наборов и дополнений (вспомните-ка наезд сборной солянки из русско-татаро-монгольского воинства на греко-немецкую крепость...). В конце концов, вопрос о месте, из которого у юнита меч со щитом растут и в какой цвет они выкрашены, глубоко вторичен. Важнее, как некий абстрактный юнит сможет своему не менее абстрактному оппоненту проломить чайник (читай — какие математические формулы используются и какие кубики следует кидать, и как часто). Так что снова всплывает столь любимое мною и порядком надоевшее читателям "Мании" слово "движок". К счастью, дотошно расписывать его я не собираюсь, поэтому ограничусь лишь базовыми понятиями

"Эпоха Битв" — походовый воргейм. В ней, как и в настоящем сражении, все действия совершаются воинами. Воины — это миниатюры, представляющие собой собирательный образ реальных родов войск Каждая армия обладает личным **листом боевых характеристик** с описанием, классификацией, основными статистиками. Первая статистика — **движение**. Оно зависит от рода войск (пехота, конница, колесницы, слоны и т.п.) и тяжести вооружения и брони. Обычно пехотные юниты более медлительны, чем конные. Например, за ход татарский всадник пробежит 12 шагов (шаг равен двум с половиной сантиметрам), в то время как тяжеловооруженный спартанский пехотинец пройдет лишь 4 шага. Далее следуют чисто боевые характеристики — **атака** и **защита**. Понятно, что защита зависит от брони, а сила нападения — от уровня крутости прототипа. Русский дружинник сражается не в пример эффективнее, чем простой ополченец, а тевтонский рыцарь по сравнению с греческим флейтистом — самый настоящий бронированный танк. Обычно показатель защиты не превышает десяти, а показатель атаки — двадцати баллов. Некоторые из воинов имеют до-



Ха, как бы не так. Дело в том, что воины обычно бегают не дружной толпой дивных пионеров, а формируют боевые порядки. И в зависимости от типа характеристики того или иного воина могут очень сильно меняться. Например, у пехоты увеличивается защита. А если пехотинец вооружен копьем, то он начинает действовать более эффективно против атакующей кавалерии. Присутствующий в подразделении музыкант поднимает боевой дух, что опять-таки повышает боевые характеристики. Атакующая кавалерия с легкостью уничтожает одиночных пехотинцев. В общем, в правилах описано столько разнообразных ситуационных бонусов и пенальти к показателям атаки и защиты, как для отдельных юнитов, так и для подразделений, что впору схватиться за голову. Играет роль даже ориентация (юнита в пространстве, а не то, что вы подумали), так как фланговые и тыловые атаки гораздо более неприятны для защищающихся, чем просто лобовой удар. Впрочем, перечитав мануал пару-тройку раз и сыграв пару-тройку пробных партий, понимаешь, что такой подход, в общем-то, оправдан. Игра-то историческая! Более того, использующая реальные тактические комбинации! Да и не все так плохо. Боевые модификаторы быстро запоминаются, вычисления просты (лишь сложение с вычитанием, никаких отрицательных величин) и интуитивно понятны. Через час игры вы сможете производить их автоматически. Единственное, что с модификаторами сделать нельзя — так это детально описать их здесь, в статье. Никакого места не хватит; да и для кого, собственно, мануал был издан?

полнительную атаку — дистанционную, называемую просто **стрельбой**. Неважно, будь это умение метать копья или камни либо стрелять из лука — такая атака позволяет поразить противника на расстоянии, не вступая в непосредственный контакт. Эффективность стрельбы зависит от расстояния, с его увеличением она понижается. Конкретная дистанция поражения и его эффективность разнятся от юнита к юниту. Например, татарский лучник стреляет с силой 14 на расстояние до 8 шагов, с силой 12 на расстояние до 24 шагов и с силой 10 на расстояние до 32 шагов (на большую дистанцию стрельба невозможна). Наконец, каждому воину соответствует **стоимость** — если провести аналогию, то это то же самое, что и пункты для закупки армий в WarHammer. Чем круче воин, тем он дороже. Стоимость позволяет уравнивать силы армий на поле боя.

И это — только цветочки. Юниты могут обладать и "встроенными спецэффектами" (к счастью, это не магия) — например, уметь выполнять строительные работы (прямое доказательство того, что стройбат — древнейший из родов войск).

В основе взаимодействия между юнитами лежит формула вероятности поражения одним юнитом другого. К счастью, хитов у воинов нет, так что столкновение происходит по принципу "если попал — то прибил, иначе — народный финский праздник Обломайтэс". Из силы атаки нападающего юнита вычитается защита цели, затем кидается двадцатигранный кубик (да, господа, прогрессивные дайсы пришли и к нам!). Если результат меньше или равен разнице, то атака считается успешной. Все. Просто?

Наборы, покраска и многое другое

А теперь пора перейти к самому вкусному. То есть к фигуркам и ко всему, что к ним прилагается. Фигурки продаются как в больших наборах, так и отдельными тематическими сетами. На данный момент мне довелось поиграть греками, персами, крестоносцами, тевтонскими рыцарями, русичами и татаро-монголами. А также собрать огромный макет деревянной крепости (отдельный набор, состоящий из самой крепости, осадных машин и двух коробок с солдатиками). По желанию, фигурки можно покрасить (схемы покраски присутствуют в официальном каталоге и могут появиться на сайте *www.zvezda.org.ru*), правда, руки до этого у меня не дошли. Пожалуй, может возникнуть некоторая проблема с грунтовкой — пластик достаточно пористый, и первый слой может частично впитаться, но ничто не совершенно.

Так как все наборы унифицированы под единую систему, то извращения, имевшие место в начале статьи, вполне допустимы. Если вам захочется столкнуть персов с крестоносцами — пожалуйста, правила позволяют. Только уж потрудитесь подготовить приличное поле боя, ибо офисные принадлежности, конечно, хороши, но самолично созданные деревья, холмы, овраги, мосты и прочие пейзажи, тем более покрашенные, создают неизгладимое впечатление. Советы на тему "как насыпать холмы и клеить деревья" также присутствуют в мануале.

Отечественным воргеймам быть!

Так что нам остается лишь ждать, когда "Эпоха Битв" появится на прилавках магазинов, так как, когда писались эти строки, продажи еще не были начаты. По сути, мне выпала приятная обязанность бета-тестинга системы на своей тусовке. Причем тестирование грозило затянуться где-то на месяц — пришлось в срочном порядке изымать фигурки и прятать их по коробкам. А потом были длительные дебаты, завершившиеся выводом: "Похоже, отечественным воргеймам быть!". Приятно, господа, что за последние полгода нас, неизбалованных забугорным изобилием геймеров, стали радовать качественными отечественными продуктами. Ролевка — "Эра Водолея", воргейм — "Эпоха Битв". Теперь осталось только выпустить карточную игру — и первый шаг к завоеванию мирового рынка развлечений будет сделан. ■



Nick Silin



Escape From Monkey Island

ЖАНР: Пиратский квест • **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts • **ПОХОЖЕСТЬ:** Grim Fandango, Secret of the Monkey Island 1-2-3 • **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** P200, 32Mb, 3D ускоритель (PII-266, 6 • **МУЛЬТИПЛЕЕР:** Пираты сперли • **СКОЛЬКО CD:** Два

Координаты в Сети: *www.lucasarts.com/products/monkey4/*

Рейтинг "Мании": 9.0

На ошибках учатся лишь глупцы; велик тот, кто пренебрегает собственным опытом.
Т.Фуллер



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Привет, Гайброш Трипвуд, Великий Пират! Тебя ждут удивительные приключения, занимательные головоломки и подлые враги, причем все в ассортименте.

На корабле

Коварные враги привязали тебя к мачте и собираются убить. Повернись лицом к жаровне и стукни по ней ногой. Сделай пару шагов направо. Подхвати ногами откатившийся тлеющий уголек и брось его на фитиль заряженной пушки. Она выстрелит в неприятельский корабль, и ты будешь спасен.

Melee Island

Странные вещи творятся на острове. Кругом одни психи. Поговори с камнеметателем Иди в бар на окраине города и пообщайся с игроками в дартс. Пройди вглубь и посмотри на воздушный шарик, который держит пьяный пират, потом на крендельки в миске. Вернись к игрокам и поспорь с ними, что с первого раза они не попадут в выбранную цель. Предложи попасть во что-нибудь, например, в череп у двери. Потом предложи проткнуть шарик. Разумеется, шарик взорвется, а пьяница с испугу уронит слабую головку. Когда он уснет, забери миску с крендельками. Сходи в гавань и найди старую резиновую камеру. Иди к дому губернатора и одень камеру на прикольный кактус слева. Предложи бомбометателю попробовать кренделек. Когда он уйдет, быстро подойди к катапульте и покопайся в ней. Снайпер вернется и продолжит обстрел. К счастью, прицел сбит, и выпущенное ядро вернется на исходную точку. Катапульта проедет несколько метров, и через некоторое время от нее ничего не останется. Вернись в город и поговори с Карлой и Отисом. Предложи им поработать на правительство за хорошее вознаграждение. Иди в бар и поговори с И Чизом, огромным пиратом в конце зала. Он станет твоим штурманом, но ты должен победить его в армрестлинге на оскорбления. Запиши все возможные предложения и обрати внимание на выигрышные ответы, которые произносит И Чиз. После победы иди в гавань и поговори с хозяйкой о корабле. Она потребует подтверждение губернатора, что ты имеешь на него право. Иди в дом губернатора и сразу справа от двери возьми контракт на высокооплачиваемую правительственную работу. Отдай его Илейн, чтобы она подписала его. Скажи о проблемах с кораблем, и она даст тебе разрешение. Отдай контракт Карле и иди в гавань. Покажи разрешение хозяйке, и она проведет тебя и команду на корабль

Lucre Island

Иди направо, в адвокатскую контору, и поговори с юристами. Возьми у них письмо и прочитай его. Иди в банк и попроси отдать тебе вещи из хранилища. Покажи письмо и губернаторский знак. Посмотри, как быстро тебя ограбят и запрут в хранилище. Возьми со стола меч. Подними три куска морской губки и платок. Из открытой депозитной ячейки забери музыкальную шкатулку и бутылку грога Попробуй мечом выломать нижнюю панель двери. Потом засунь в образовавшуюся щель обломок меча и положи туда же маленькую губку. Полей ее грогом. Губка распухнет, и щель станет шире. Засунь в щель среднюю губку и полей ее; затем проделай то же самое с большой губкой. Дверь не выдержит натиска, и ты окажешься на свободе, т.е. в тюрьме.

Поговори с инспектором и пообещай доказать свою непричастность к ограблению банка. Несколько раз понюхай найденный в хранилище платок. Он пропитан разными запахами. Может, по ним ты сможешь найти грабителя? Возьми слева банку с куриным жиром и выйди на улицу. Иди к парфюмерному прилавку. Возьми пустой пульверизатор из кучи


Кто-то кого-то решил взять на абордаж

слева и еще один полный — со стола. Иди на площадь, в магазин тростей, и возьми с пола стружки. Иди в дом протезов и поговори со слепым Дейвом. Поинтересуйся, может ли он по запаху узнать человека. Дай ему платок и спроси, узнает ли он запах. Увы, насморк мешает нюхать. Нужен запах посильнее. Сходи в рыбный магазин и поговори с хозяином. Возьми в бассейне у двери бесплатную наживку Выйди на улицу, поймай бесхозную утку и наполни пустой флакон водой из фонтана. Выйди из города и иди к зданию слева. Около фонтана перед домом сорви цветок. По другой тропинке дойди до грязного вонючего болота и добавь во флакон болотной воды. Сходи в рыбный магазин и зачерпни воды из бака с бесплатными рыбками. Добавь во флакон стружки и цветок (в инвентаре на нужном предмете нажми U). Вернись к Дейву и побрызгай на него из пульверизатора полученной смесью. Дейв назовет имя человека, которому принадлежит этот запах. На устройстве, стоящем на столе, нужно выставить картинки, соответствующие инициалам названного человека. Заяц: A — D, дерево: E — H, тыква: I — M, обезьяна: N — T, банан: U — Z. Механическая рука вывезет файл с нужным именем. Забери его и прочитай. Поговори с Дейвом еще раз и попроси протез руки. Поставь музыкальную шкатулку на прилавок справа и, пока играет музыка, быстро забери деревянную руку из корзины, стоящей около двери (используй для перебора своих возможных действий кнопки 9PgUP и 3PgDn).

Теперь иди на пристань. В центре два пирата играют в шахматы. Поговори с толстяком, доведи его разными вопросами до белого каления, чтобы он ошибся и сделал неверный ход. Потом поговори с худым, спроси, кто такая Бритни. Спроси еще что-нибудь, потом неожиданно позови Бритни. Худой пират тоже ошибется. Игроки начнут ругаться. Забери их шахматные часы. Иди за город к грязному болоту и поставь часы на плот. Сядь на него и посмотри карту, которую тебе дал Дейв. Время на часах показывает направление движения. Следуй указаниям часов. Когда увидишь себя в будущем, записывай все действия, которые вы оба совершаете. Продолжай движение, не забудь проверить направление компаса. Скорей всего, оно изменится. Когда встретишь себя во второй раз, повтори все, что "ты-из-будущего" делал раньше. Подплыви к берегу и иди к хижине. Посмотри на механическую клетку у входа. Послушай разговор, происходящий внутри. Намажь куриным жиром половичок у входа и брось утку в окно. Безносый преступник испугается, бросится бежать и попадет в ловушку. Отнеси клетку с грабителем инспектору. Однако ему этого мало, нужны доказательства вины безносого. Иди к банку и мечом открой люк на площади слева. Рассмотри крышку люка, запомни имена, написанные на поверхности. Сходи к Дейву и попроси что-нибудь бесплатное в подарок друзьям. Слепой расскажет историю, в которую тебе нужно правильно вставить имена. Ты получишь кусок искусственной кожи. Вернись к люку и положи на него кожу. Попрыгай на ней. После нескольких попыток ты плавно спустишься в тоннель. Внизу слезь вниз по трапу и дерни за цепочку справа, чтобы включить свет. Поднимись на балкон и посмотри на странную тень. А, так это чей-то искусственный нос. Поговори с инспектором и отдай ему нос. Спустись вниз, забери со стола коробку и выйди на улицу. Опять иди в рыбный магазин, возьми наживку и положи ее в коробку. Искусственной рукой забери из цирка термитов.

Иди в дом Мендрилла и поговори с ним. Обрызгай одно из его животных одеколоном Ле Чака. Оно начнет ужасно вонять. От злости Мендрилл сломает трость. Иди в магазин тростей и положи термитов на новую трость, приготовленную для старика. Когда Мендрилл заберет ее, снова иди к нему и еще раз поговори с ним. Спроси про ограбление банка и про добычу, которую прихватил старикашка. Когда Мендрилл выйдет, беги за ним

Когда воришка уйдет с островка, обойди его справа и спустись в потайной ход. Включи свет, нажав на кнопку. Посмотри вокруг. Поднимись назад, наверх, сделай пару шагов и нырни в воду. Открой коробку и поймай светящуюся рыбку. Она осветит дорогу и поможет найти слева в скале секретную дверь. Войди внутрь. Забери все сокровища, а также упавший винтик. Иди к инспектору и покажи сокровища и крепежный винт от искусственного носа. Твоя невиновность полностью доказана. Правда, гнусный воришка умудрился при помощи волшебства ускользнуть от правосудия.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Melee Island

Иди в большой дом с кучей пылающих факелов. В центре комнаты стоит стол, расположенный на ладони большой руки. Потяни один из пальцев. Непонятное зеркало повернется, и появится жрица вуду. Поговори с ней, спроси, что такое Ultimate insult. Дай ей сундук с сокровищами. Она проведет над ним колдовской ритуал, и ты получишь серьги, ожерелье и ручку. Еще одну составляющую тебе предстоит найти в городе Выйди из города и иди к Митхуку. Поговори с ним и спроси его про свечи. Он переставит свое ведро на другую сторону. Незаметно забери из него кисть. Сбегай в гавань и из нижнего отверстия торгового аппарата


Женушка нашему Гайбрашу попалась что надо!



Именно с этого типа, зачем-то обстреливающего наш (наш!!) особняк камнями, и начинается основная интрига...

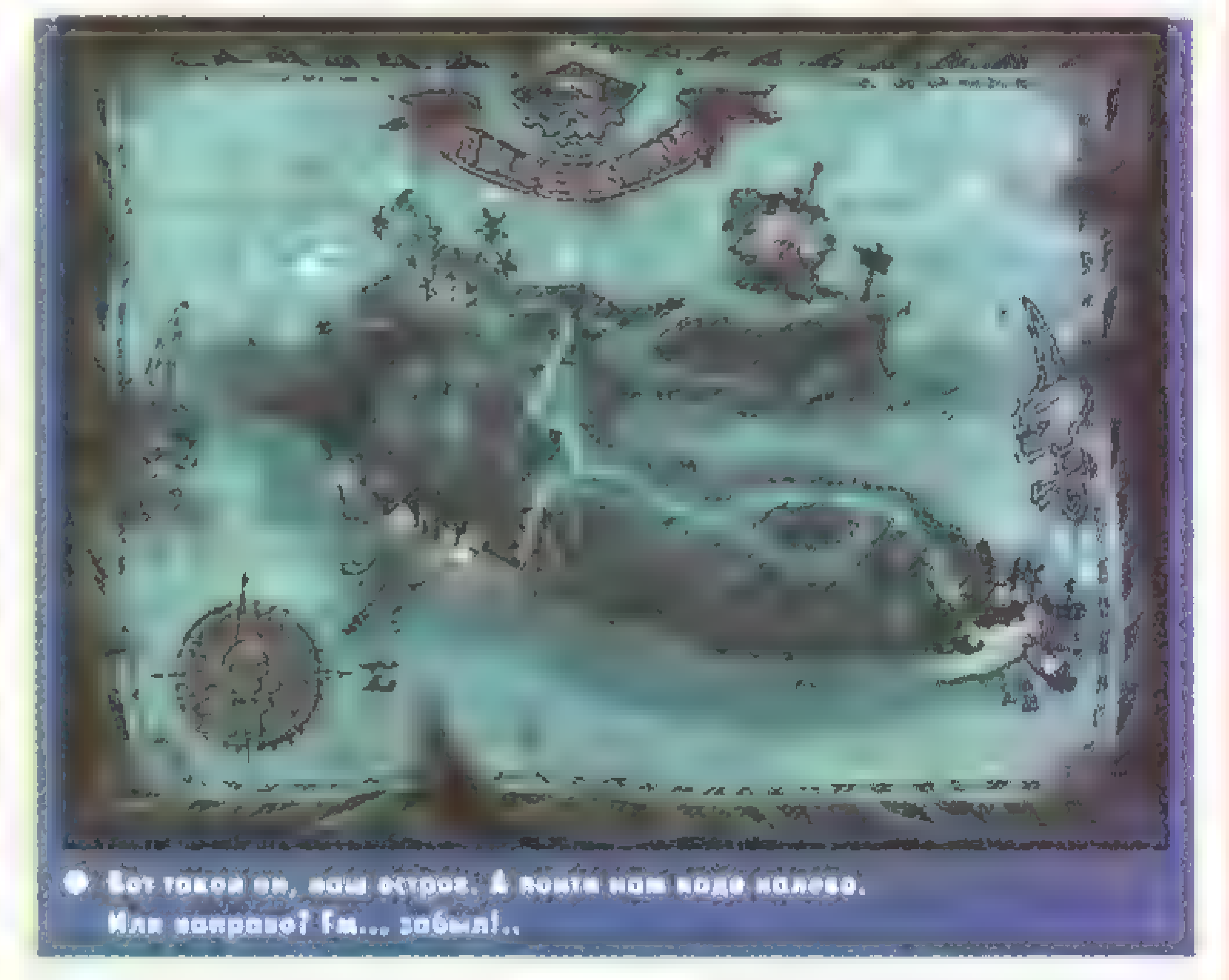
вытащи монетку. Опусти ее в прорезь. Стукни пару раз аппарат ногой и возьми из кучи банку грога. Иди в суши-бар и сядь за стойку с корабликами. Посмотри на картину над небольшим каналом, позови официантку и закажи что-нибудь горяченького покушать. Дождись, когда появится горящий кораблик. Он должен проплыть мимо тебя и завернуть за угол. Воткни кисть в движущийся механизм так, чтобы горящий корабль остановился точно под картиной, за стеной. Когда шеф-повар выйдет посмотреть, в чем дело, быстро беги на кухню и вылей грог в отверстие парового котла слева. Злой повар рассердится, что все испорчено, и отдаст тебе картину. Иди на пристань и отдай резной голове на носу твоего корабля серьги. Потом отдай ожерелье, ручку и картину

Jambalaya Island

Иди в город. Подойди к кофейне и через окно посмотри на пустую чашку. Зайди внутрь и возьми ее. Поговори с хозяином кафе, скажи, что хочешь пить. Отдай ему пустую чашку, и он наполнит ее. Поговори с туристкой, загляни в ее сумку и укради оттуда новую сувенирную чашку. Возьми с прилавка булочку с начинкой и попробуй ее. Выйди на улицу и посмотри на памятник. Поговори с туристом на площади около бронзовой фигуры. Узнай, что случилось с памятником. Дождись, пока турист расскажет о пропавшей бронзовой шляпе. Иди к Стану. Со стола возьми памфлет и внимательно его изучи. Около стены под окном забери клей. Выпей кофе и поговори со Станом; получи пригласительный билет в бар Трипвуд. Иди в бакалейный магазин и возьми у бармена бесплатный грог. Спроси его про ламантина. Попробуй на нем прокатиться. Чтобы удержаться в седле, намажь его клеем. Иди в бар Трипвуд. Поговори с официанткой, спроси про дежурное блюдо. Прочитай меню около входа и закажи что-нибудь. Попроси пирата-художника нарисовать тебя с чашкой. Намажь карикатуру клеем и прилепи ее на украденную у туристки чашку. Поставь ее вместо чашки, стоящей на столе перед тобой. Иди в гавань и сядь в лодку. Плыви по направлению к большому кораблю. Извинись перед капитаном и попроси не обращать на тебя внимания. Плыви на маленький остров справа. Подойди к небольшой палатке. Поговори с куклами, надоедая им вопросами об их хозяине. Скажи, что тебе непременно нужно с ним встретиться. Когда появится кукловод, поговори с ним, потом покажи ему картину и спроси про Ultimate insult. Кукловод испугается, бросит кукол и убежит. Возьми кукол и иди в школу пиратов. Это здание с синей крышей справа. Поговори с учительницей и запишись на обучение. После курса будет экзамен. Правильно ответь на три вопроса и получи сертификат. Вернись в класс и посмотри на пиратский сундук справа от двери. Запишись еще раз на обучение. На этот раз на экзамене выбирай самый плохой ответ, то есть самый кровожадный и жестокий. Ты получишь дурацкий колпак. Выйди из школы и включи пожарную тревогу, повернув небольшой рубильник на правой стене здания. Пока учительница бегает вокруг здания, забеги внутрь и из сундука возьми свисток Повтори эти действия несколько раз и получишь карту и кораблик.

Плыви на большой остров и иди на соревнования по прыжкам в воду со скалы. Поговори с Марко и спроси про Ultimate insult. Он скажет, что золотая часть очень похожа на призовую статуэтку. Узнай, кто может принять участие в соревновании. Сходи к судьям, скажи, что хочешь нырять, и после небольшого обследования получи ныряетльный сертификат. Вызови Марко на соревнования. Зайди в палатку и переоденься. Поднимись наверх и посмотри на голодных чаек, сидящих на трамплине. Как-нибудь спрыгни с трамплина. Поговори со всеми судьями и спроси, почему они так низко оценили твои способности. Достань рекламный памфлет о красивом отдыхе, который тебе дал Стан, и рассмотри его. Да это же изображение толстого судьи с женщиной, и эта женщина явно не его жена! Дай толстому судье посмотреть памфлет и пообещай все рассказать его жене. Судья сразу согласится на все твои условия. Отличная оценка у толстого судьи тебе гарантирована Узнай у судьи справа соответствие движений различным элементом прыжка. Оказывается, для этого судьи самое главное, чтобы ты смог повторить ту же прыжковую комбинацию, которую исполнил Марко. Судья в центре скажет, что ныряешь ты хорошо, но твои прыжки производят слишком много брызг. Иди к Марко и добавь в его бутылку с маслом для натирки рыбную начинку из булочки. Снова вызови его на соревнования. Запомни комбинацию, которую выполняет Марко. Все движения назовет судья. Надень дурацкий колпак и повтори точь-в-точь прыжок Марко. Нажимай кнопки сразу после появления нового экрана Оказывается, одной победы мало, нужно повторить. Теперь первым прыгаешь ты. Сделай пару движений по своему усмотрению. Марко решит показать высший пилотаж и натрется маслом, чтобы свести наличие брызг к нулю Но голодные чайки помешают Марко прыгнуть нормально. Он плюхнется в воду как мешок. Ты — победитель. Получи золотую статуэтку. Поставь на нее серебряную кружку.

Вернись на маленький остров. Иди на пляж и поговори с толстым пиратом. Спроси, почему в тебя выстрелили из пушки. Узнай про заколдованных попугаев и про то, как они гово-



Вот такой он, наш остров. А пойти нам надо налево. Или направо? Гм... забыл!..



В этом доме, несомненно, занимаются черной магией...

рят. Спроси его про бронзовую шляпу и про Ultimate insult. Пройди направо, на каменистый пляж, и дунь в свисток. Два попугая прилетят и сядут на камень. Дай одному из них грог. Теперь ты всегда сможешь отличить одного от другого. Задай трезвому попугаю простой вопрос с очевидным ответом. Теперь ты знаешь, какой попугай говорит правду, а какой врет. Спроси правдивого попугая, где находится бронзовая шляпа. Иди в указанном направлении. У следующего камня снова спроси, куда идти. Продолжай до тех пор, пока попугай не скажет, что ты уже пришел. У нужного камня изобрази маленький спектакль с говорящими куклами. С корабля выстрелят из пушки и разобьют камень. Бронзовая шляпа — твоя.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Monkey Island

Прочитай висящее на пальме объявление. Поговори с обезьянкой. Пройди вперед, в лагерь, и поговори с пиратом. Оказывается, он начисто потерял память. Подними кокос и стукни пирата по голове. Поговори с ним еще раз. Спроси, где его корабль Иди в каньон и возьми раздвигающееся устройство для сборов бананов. Вернись на пляж и сорви с пальмы все бананы. Дай один обезьянке. Теперь она пойдет за тобой в каньон. Дай Тимми еще банан и иди в шахту справа. Еще один банан — и ты с обезьяной у большой металлической двери. Открой люк и брось туда банан. Когда Тимми залезет внутрь, закрой люк. Покажи обезьяне банан через щель вверху. Тимми откроет дверь. Пройди внутрь и раздвижным крюком достань из шестеренок газонокосилку. Иди на гору с кучей камней и несколькими каналами. Брось один камень в правое русло. Пока он катится, возьми еще один камень и прицелься на средний канал. Когда первый камень заденет ветку, брось второй в средний канал. Когда пошевелится вторая ветка, брось третий камень налево. Брось туда же еще один камень, когда сдвинется третья ветка. Если все сделано правильно, каменное ядро попадет в раскаленную лаву. Иди в церковь Ле Чака. Противная обезьяна забросила на остров что-то очень нужное

Сними крюком два щита над входом. Поговори со священником и узнай, как в церкви проходят мессы, раз по середине течет лава. Потом попроси разрешения прокатиться на лодке. Столкни самую левую лодку с места, она собьет другую, закрывающую нужный проход. Приготовь раздвижной крюк. Проплыви слева от острова с бутылкой и крюком возьми ее. Прокатись на лодке еще раз, но заплыви в небольшую гавань за брошенным тобой камнем. Газонокосилкой срежь кусты, чтобы вниз через трещины пошла лава. Пройди налево, на горку. Сломай дерево и перейди на противоположный берег. Иди на пляж. Стукни Хермана бутылкой по голове и еще раз поговори с ним. Задай заново все вопросы. Иди в деревню и поговори с Джо Джо младшим (чтобы с поляны спокойно попасть в деревню, нажми клавишу O и иди по карте). Запомни все, что он скажет об обезьяньих боях. Попроси показать тебе стойки и произносимые при этом боевые звуки. Сыграй на тарелках для обезьянки слева и забери у нее гармошку. Снова вернись на пляж и стукни ею Хермана по голове. Вот тут у него наступит полное просветление мозгов. Он тут же вспомнит, что он — губернатор и уже двадцать лет кукует на этом острове. В общем, раз ты женат на его дочке, он — твой папа. После того, как пираты захватят в плен Илейн, еще раз поговори с губернатором. Он отдаст тебе знак губернаторской власти.

Иди в лес и поговори с первой обезьяной Вызови ее на соревнование по обезьяньим боевым искусствам. Изучи, какой стойке соответствует победный клич. Постоянно будут появляться новые, более сильные комбинации криков. Лучше всего их записывать. На этой лесной поляне тебе нужно победить по очереди четырех разных обезьян. Их достаточно сложно встретить. Придется входить в лес и выходить из него по нескольку раз. После победы над обезьянами иди в деревню и вызови на поединок Джо Джо младшего. Победить его очень трудно. Главное — отвечать очень быстро, не давая времени опомниться После победы ты получишь его бронзовую шляпу. Иди к гигантской обезьяньей голове на побережье. Забрось бронзовую шляпу на макушку головы. Выдвижным крюком потяни обезьяну за нос, и она откроет рот. Зайди внутрь. Слева расположено кресло с рычагами, а перед ним — пульт. Найди в нем прямоугольный паз и вставь туда символ губернаторской власти. Гигантская обезьяна-робот оживет и... правильно, прыгнет

Перед тобой три башни. На самой высокой расположен ретранслятор. Подними большую дубину справа и воткни ее в маленькую башню. Залезь на нее и спрыгни на дубину, с нее — на среднюю башню, а оттуда — на большую. Дерни за торчащий рычаг и выключи ретранслятор. Это приведет к непредсказуемым последствиям: Ле Чак вселится в гигантскую статую

Теперь тебе предстоит обезьяний бой с огромным сумасшедшим Ле Чаком. Сам победить ты его не сможешь. Единственный путь — повторять все его движения до перемены стоек. В конце концов Ле Чак не выдержит и сдастся. Финал. ■



Восковых дел мастер. Тут нам обязательно надо побывать.

Zim
zim@igromania.ru

"Противостояние III"

/Sudden Strike/

*Против меня глупцы!
— так что ж?
Но за меня их тупость.*
П. Вяземский

ЖАНР: [illegible] • **ИЗДАТЕЛЬ:** CDV / "Руссобит-М" • **РАЗРАБОТЧИК:** Fireglow
ПОХОЖЕСТЬ: [illegible] • **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** P200, 32Mb (PII-300, 64Mb)
МУЛЬТИПЛЕЕР: [illegible] • **СКОЛЬКО CD:** Два
Координаты в Сети: *www.suddenstrike.com*

В "Противостоянии III" вы можете возглавить одну из трех армий: немцев, русских или союзников, войска которых состоят из американцев и англичан. Каждая из этих сил обладает своими сильными и слабыми сторонами, но строятся они по одним принципам.

В каждой армии есть грузовики снабжения, грузовики транспортные и медицинские грузовики. Снабженцы при этом являются по совместительству инженерами. Они могут не только подвозить снаряды и патроны, но и строить проволочные заграждения и противотанковые ежи, наводить понтонные мосты и ремонтировать подразделения.

Состав и вооружение пехоты сильно варьируется в зависимости от принадлежности к одному из трех блоков. У немцев есть знаменитые фаустпатроны, у союзников — базуки, и у наших — противотанковые ружья. Кроме того, некоторые подразделения вооружены еще и гранатами. Существуют также снайперы, автоматчики, стрелки, вооруженные винтовками, и так далее. Офицеры вооружены табельным оружием, то есть пистолетами.

Любые пехотные подразделения могут управлять пушками, тяжелыми пулеметами, минометами и зенитной артиллерией. При этом пушки бывают многих разновидностей, от легких сорокамиллиметровых противопехотных, до дальнобойных гаубиц. Наши войска обладают еще и знаменитыми "Катюшами".

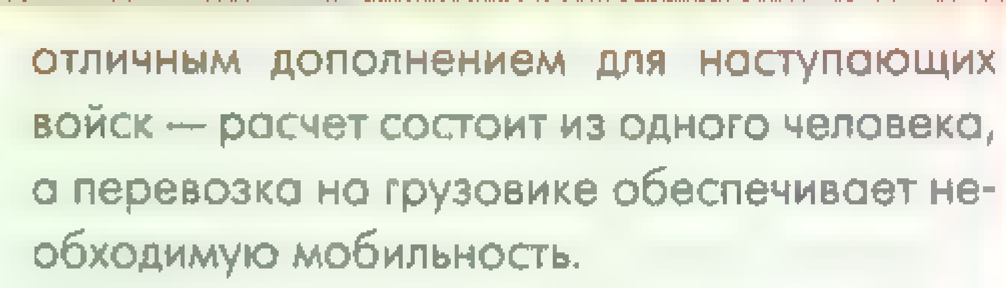
Кроме всего этого арсенала, время от времени под ваше командование попадают и отдельные части военно-воздушных сил: самолеты-разведчики (отличное средство для устранения "тумана"), бомбардировщики, а также десантные самолеты.

Достоинства и недостатки армий

Немецкая армия

Отличие немецкой армии от остальных заключается в наличии во всех родах войск весьма мощных соединений.

Участвуя в кампании, вам практически не придется управлять снайперами и огнеметчиками. Зато частенько под ваше командование будут попадать гвардейцы-автоматчики. Эти подразделения значительно лучше обычной пехоты, простых стрелков. Они превосходят ее по всем показателям и лучше всего подходят для уничтожения вражеских огневых точек, включая артиллерию.



Большое количество знаменитых фаустпатронов делает немецкую пехоту реальной угрозой даже для тяжелых танков противника. Эти подразделения выдаются вам часто, и это диктует специфическую тактику для немцев — пехотой не стоит разбрасываться и использовать ее как пушечное мясо. Наоборот, она наравне с бронетехникой идет в атаку и подавляет тяжело бронированные цели.

Кроме того, оснащенные фаустпатронами солдаты, спрятавшиеся в доме, могут остановить на узких городских улочках целые танковые дивизии противника.

Минометы выдаются немцам намного чаще других войск. Минометы обладают высокой скорострельностью и достаточно высокой огневой мощью — легкие танки уничтожаются одним прямым попаданием. Навесная траектория стрельбы и большая дальность ведения огня в сочетании с уже упомянутой скорострельностью делает их отличным дополнением для наступающих войск — расчет состоит из одного человека, а перевозка на грузовике обеспечивает необходимую мобильность.

В отличие от русских, у немцев есть бронемашины, оснащенные зенитными орудиями. Они не столь опасны для самолетов, как стационарная зенитная артиллерия, но мобильность позволяет им обеспечить безопасность даже нападающих войск и отдельных тактических группировок.

Немецкие танки по праву пользовались славой во времена Второй Мировой войны — это самые тяжелобронированные и самые тяжеловооруженные машины такого класса. С "Тиграми" могут потягаться только русские Исы, а самоходные установки Германии так и не с чем сравнить.

Однако эти мощные образцы техники достаточно медлительны и неповоротливы, что делает их легкой мишенью для гаубиц и атак с флангов. Поэтому танковым группировкам немцев необходимо обеспечивать мобильное прикрытие.



Советская армия



Хотя номинально и в рядах советской армии есть автоматчики, в 90% случаев вам придется столкнуться с обычными стрелками, чье мастерство оставляет желать много лучшего. Зато количество этих подразделений зачастую просто ошеломляет. Этим объясняется основное использование данных пехотных соединений в смертельных разведывательных рейдах и в качестве "пушечного мяса" при штурме укрепрайонов противника.

Довольно часто вы будете сталкиваться со снайперами. При грамотном использовании один снайпер способен обеспечить минимум половину успеха любой операции — далекий обзор позволяет ему расстреливать артиллерийские расчеты и пехоту противника, оставаясь незамеченным.

Основное отличие артиллерии Советского Союза от войск стран-участниц войны 1941-45 гг. состоит в наличии у нас в рядах легендарных "Катюш". Эти установки залпового огня стреляют дальше всех присутствующих в игре подразделений и одним залпом сравнивают с землей целые городские кварталы. Это отличное средство против скоплений войск противника. Единственная проблема — "Катюши" требуют огромного количества боеприпасов.

Советская бронетехника не может похвастаться высочайшим качеством и разнообразием. Исы и КВ превосходят легкие и средние танки немцев, но все равно уступают их тяжелым собратьям. Однако Т-34 вполне способен помочь им в этой нелегкой борьбе, так как по своим характеристикам он превосходит аналоги, а высокая скорость и маневренность позволяет наилучшим способом использовать его против неповоротливых германских "монстров" и благополучно избегать огня артиллерии.



Конвой шикарных черных "Мерседесов" оторвался от погони... или попал в засаду?



Войска союзников

Основное отличие войск союзников от всех остальных — пестрота. В их рядах состоят французы, англичане и американцы. Французские гвардейцы могут соперничать с немецкими автоматчиками, а англичане и американцы вооружены не только огнеметами, но и станковыми пулеметами, что превращает пехотные соединения союзников в реальную силу.

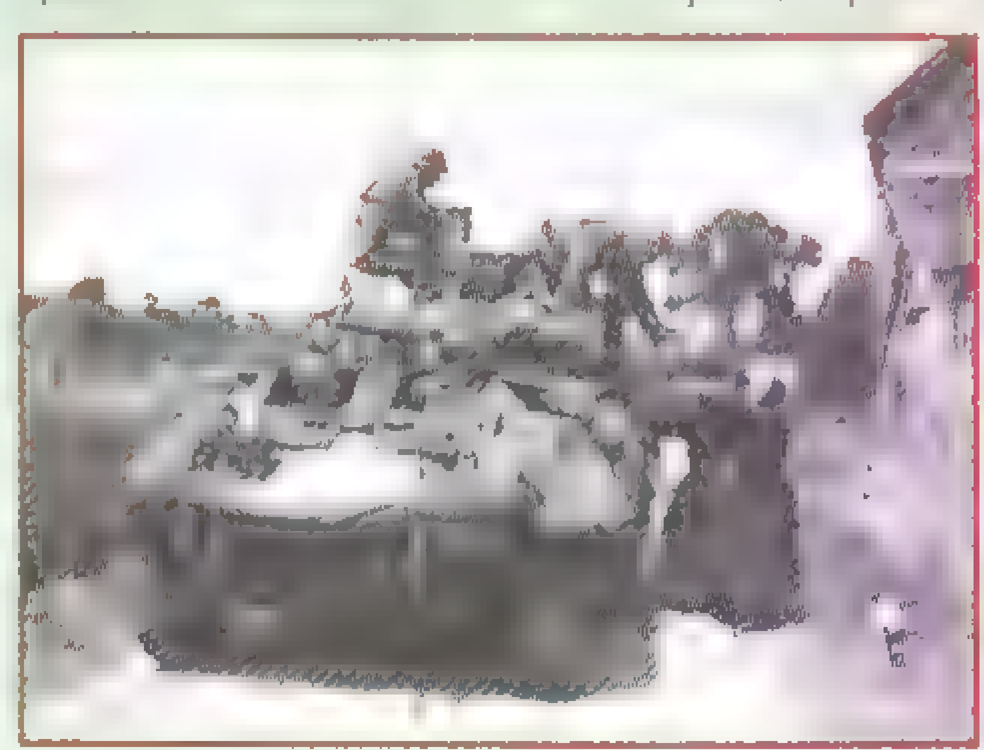
Артиллерия представлена стандартными образцами гаубиц и пушек, но здесь превосходства у данных войск нет.



В классе бронемашин союзники превосходят всех, участвующих в конфликте. С одной стороны, у них есть мобильная зенитная установка, аналог немецкой. С другой стороны, разнообразные машины франко-англо-американского альянса способны доставлять пехоту в любые уголки карты и неплохо вооружены, что открывает широкие возможности для проведения рейдов и операций.

Танки союзников далеко не самые защищенные, и вооружение у них не самое тяжелое. Но благодаря этому им удается быть самыми быстрыми. Пожалуй, это основная характеристика этого рода их войск. Она позволяет им сравнительно безболезненно выявлять и подавлять артиллерию противника.

Кроме этого, американцам и их союзникам чаще, чем кому бы то ни было, предоставляется возможность воспользоваться услугами авиации, включая и бомбардировки и десант. Бомбовый удар, при предварительно проведенной разведке, может уничтожить значительную часть сил противника, тогда как десант в тылу противника способен отправить в небытие зенитки и гаубицы врага.



Советы полезные в ассортименте

Управление

Как и говорится во всевозможной рекламе "Противостояния III", в некоторых битвах принимает участие до 1000 подразделений. При этом управление ими всеми — крайне непростой процесс.

Нажав клавишу SHIFT, можно задать подразделениям цепочку действий, которую они и будут выполнять шаг за шагом.

Не забывайте, что в любой момент можно нажать клавишу паузы, затем не спеша раздать подчиненным указания и продолжить сражение в реальном времени.

Логистика

Ландшафт

Ландшафт играет важную роль в игре Например, деревья прячут ваши подразделения, но заодно снижают им зону видимости. Зеленые насаждения, однако, можно в любой момент уничтожить.

Окопавшись на возвышенности, вы получаете лучшую линию обзора и большую дальность стрельбы, в то время как солдаты противника не видят вас.

Убежища

Не пренебрегайте домами, бункерами и прочими укрытиями. В зависимости от их размера, там может укрыться до шести пехотинцев. Такие огневые точки увеличивают



обороноспособность ваших подразделений и, как следствие, способны значительно задержать наступление врага. При уличных боях в городе два-три солдата, занявшие оборону в доме и вооруженные гранатами или противотанковыми ружьями, могут уничтожить целое танковое подразделение.

Использование построек

Свои подразделения можно прятать не только непосредственно внутри зданий, но и за ними. Но помните, что укрываться за оружейным складом или баками с горючим не стоит — взрыв этих конструкций уничтожит всех находящихся поблизости

Не прячьте своих солдат в зданиях, если за этими постройками укрыта ваша же техника — противник концентрирует огонь на таких укрытиях и несомненно уничтожит дом, обнаружив и вашу бронетехнику

Вышки

Вышки являются слабым укрытием. Скорее даже наоборот — их высота делает из них прекрасную мишень для артиллерии. Однако забравшийся на самый верх солдат способен обозревать значительную территорию, тем самым выявляя цели для ваших войск.

Мосты

Мост — это путь на другой берег для ваших войск. Но не забывайте, что время от времени у вас в тылу могут появляться вражеские подразделения. Поэтому иногда полезно и собственноручно сжигать за собой переправы. И оставляйте взвод пехоты, чтобы не позволить вражеским инженером вновь их построить.

Понтонный мост иногда способен переправить ваши войска в тыл противника. Вот только найти подходящее для его постройки место не так просто.

Тактика и стратегия

Разведка

Тактика "танкового навала", столь часто приводящая к успеху, в "Противостоянии III" не срабатывает. Чтобы спланировать атаку, вам первым делом надо провести разведку. Для этого лучше всего, не считая самолетов-разведчиков, подходят пехотинцы.

Офицеры обладают наибольшей зоной видимости из всех подразделений, однако их вооружение и дальность стрельбы оставляет желать много лучшего. Танки, наоборот, способны уничтожить все что угодно в считанные секунды и на большом расстоянии, но весьма скромный обзор не позволяет им вовремя заприметить врага. Поэтому составляйте комбинированные группы.

Небольшие отряды, идущие впереди основной волны атакующих, заранее выявляют засады и отвлекают на себя огонь противника, предоставляя вам время на корректировку направления атаки.

Комбинированные силы

Не делайте ваши ударные группировки однородными. Помните, что наибольшей эффективностью против танков обладает артиллерия, а против живой силы и легкобронированных целей — наоборот, танки.

Старайтесь не поддаваться соблазну ввязаться в "маленький Сталинград" и выставить свои танки против танков противника. В таких стычках ваши потери составят в лучшем случае минимум 50%. Лучше заманивайте бронетехнику врага на минные поля и противотанковые пушки.

Если же все-таки произошло танковое столкновение, концентрируйте огонь ваших подразделений сначала на одном из танков противника, затем на втором и так далее. Танк автоматически атакует ближайшую к нему цель, а в условиях боя с многочисленными войсками противника это приводит к "размазыванию" урона, и его части получают повреждения, но остаются в живых.

Боевые построения

Стройные боевые порядки радуют глаз. Но не только ваш, но и глаз вражеского наводчика. Поэтому, передвигаясь по потенциально опасной местности или вблизи фронта, ведите свои подразделения широким фронтом, подальше друг от друга. Если, например, два танка едут рядом, то снаряд, пролетевший мимо первого, может попасть во второй.

Неплохой помощью в бою являются минометы, обладающие высокой скорострельностью. Поэтому постоянно перемещайте их на грузовиках за своими наступающими силами.

Помните, что чаще всего группа подразделений, заканчивая передвижение, выстраивается в таком порядке, в каком она была в момент отдачи вами приказа. Используйте это — сначала постройте подразделения в желаемом порядке, а затем посылайте их в нужном направлении.






"Ахтунг! Ахтунг! Танки в городе!"


Можно начинать артподготовку.

Обустраивая позиции для своей артиллерии, имейте в виду, что зачастую она становится легкой добычей снайперов и быстрых подразделений противника, использующих свою большую зону видимости. Чтобы избежать этого, поставьте к пушкам офицера (гарантия улучшенного обзора и раннего обнаружения противника) и пулеметчиков или автоматчиков (для уничтожения одиночных легких целей).

Мины

Не пренебрегайте пехотинцами в деле поиска мин — лучше потерять пять минут, чем пять танков. Помните: чтобы обнаружить мину, саперу нужно время.

Минирование подходных путей к своим позициям также крайне эффективно. Единственный минус — один пехотинец переносит только одну мину. Чтобы получить новые, надо воспользоваться грузовиками снабжения.

Зенитки

Зенитная артиллерия обеспечивает вам защиту от бомбардировок. Помните, что самолеты не поддаются управлению, им можно только задавать цель. Поэтому чаще всего самолеты противника летят с одной и той же стороны. Поставьте ваши зенитки подальше от важного объекта именно на их пути.

Старайтесь сбить бомбардировщики даже после того, как их смертоносный груз сброшен — количество самолетов ограничено, в отличие от их амуниции.

Зенитные орудия опасны не только для ВВС, но и для пехоты и бронетехники. Хотя точность оставляет желать лучшего, но скорострельность и мощь на высоте.

Артиллерия

Старайтесь атаковать вражескую артиллерию не танками, а пехотой (снайперы и немецкие гвардейцы лучше всего подходят для этого) или бронемашинами. Таким образом вы устраняете расчет и можете захватить пушки и минометы.

Расчет пушки может состоять из одного человека или из двух. В первом случае она медленнее стреляет. Кроме того, два человека могут пусть и медленно, но перетаскивать ее с места на место.

Гаубицы и "Катюши" способны уничтожать войска противника на огромных расстояниях. Но не поддавайтесь соблазну использовать их против вражеской пехоты — эти орудия "поедают" уйму амуниции. Лучше стреляйте по бронетехнике и укреплениям.

Транспортники

Грузовики могут перевозить не только пехоту. Тяжелые пулеметы и минометы также могут быть погружены и передислоцированы на новые позиции. Это важно, так как, в отличие от артиллерии, это оружие не может быть передвинуто самими пехотинцами.

Зенитки и пушки можно прицепить к грузовику. Постарайтесь постоянно держать их рядом. Также как и взвод пехоты. В случае неожиданного нападения противника это поможет вам вовремя перевести артиллерию в тыл.



Кстати, грузовики первой помощи не только лечат солдат, помещенных внутрь, но и способны перевозить орудия.

Пустые транспортные грузовики к середине миссии обычно в огромном количестве скапливаются в вашем распоряжении. Используйте их как дешевых разведчиков-камикадзе: посылайте их вперед.

Инженеры

Инженеры (грузовики снабжения) не просто снабжают ваши войска амуницией. Они еще и ремонтируют вышедшую из строя, получившую незначительные повреждения технику. А это очень важно, так как все подразделения в игре набирают опыт в ходе сражений, и продлить им жизнь в ваших же интересах.

Постройка понтонных мостов и ремонт обычных — еще одна функция инженеров.

Чтобы не строить проволочные и противотанковые заграждения по одной штуке, нажмите клавишу SHIFT и задайте "цепочку" построек. ■

Игорь Савенков
isavenkov@mail.ru

ZEUS: Master of Olympus





Где взять	www.premierpages.com/pharaoh/files/zeuseditfull.zip (150 Kb)
Возможности	Все сто
Сложность освоения	Элементарно

"Зевс" кажется вам слишком простым или слишком сложным? Вы считаете, что что-то не соответствует реалиям Древней Греции, и хотите это изменить? Или вы просто желаете поприкалываться и сделать так, чтобы каждый дом вмещал 1000 жителей, а люди любили бы селиться возле шумных производств, воротя нос от садов, статуй и произведений искусства? Во всех этих случаях вам поможет редактор **ZeusEdit**. С его помощью очень удобно редактировать все файлы, управляющие параметрами игры (кстати, все они текстовые, так что, в принципе, их можно править в любом текстовом редакторе; только в этом случае вам придется еще искать нужные строчки, да и весь процесс будет куда как менее наглядным и очевидным)

Установка и подготовка к работе. Первым делом зайдите в поддиректорию **Model** "Зевса" (например, это может быть **c:\games\Zeus\Model**) и сделайте резервное копирование файлов **Zeus_Model_*.txt** и **Figure_Model_*.txt**, где * означает уровень сложности игры (от VeryEasy до Impossible) — таких файлов будет 10 (файлы можно зазиповать или скопировать в любую директорию). Именно эти файлы вы будете редактировать в дальнейшем, так что оригинал всегда будет кстати. Теперь снимите со всех этих файлов атрибут read-only/"только чтение" (щелкнув правой кнопкой мыши на файле и выбрав Properties/Свойства) — иначе вы не сможете сохранить результаты редактирования. Разархивируйте **zeuseditfull.zip** в любую директорию и запустите **zeusedit.exe**.

Редактирование зданий — просто и наглядно! (рис.1).

Редактирование зданий. С помощью **File -> Model File -> Open Model File** откройте нужный вам файл типа Zeus_Model_*.txt из поддиректории Model (* — уровень сложности игры). Появится панелька типа представленной на **рис.1**. В левом верхнем ее углу будет окошко, в котором можно выбрать любое здание "Зевса" и отредактировать любые параметры.

Справа от окошка — параметры "общего типа":

Building Cost — цена постройки здания.

Building Des — начальный престиж (desirability) здания.

Des Step — шаг (в числе клеток), с которым меняется престиж здания при удалении от него.

Des Step Size — величина, на которую изменяется престиж здания при удалении на расстояние Des Step.

Des Range — максимальное расстояние, на котором еще сказывается престиж здания (дальше — ноль).

Employees Needed — число людей, требуемых для нормальной работы здания.

Fire Increment — скорость, с которой нарастает опасность возникновения пожара.

Damage Increment — скорость, с которой нарастает вероятность разрушения здания.

Если здание — жилой дом, тогда вступает в силу еще ряд параметров в нижней части панели **(Housing Specific)**

DES: Devolve — уровень престижа (desirability), при котором дом деградирует.

DES: Evolve — уровень престижа (desirability), при котором дом будет развиваться

Culture — необходимый уровень культуры

% POP Made Soliders — процент жителей, становящихся солдатами.

Max Horse Storage — максимальное число лошадей, которых может вместить дом.

Max Armor Storage — максимальное число оружия, которое может вместить дом.

Crime Risk Inc. — скорость нарастания уровня преступности.

Crime Risk Base — изначальный уровень преступности

POP Capacity — максимальное число жителей в доме.

Tax Rate Mult. — число динар, выплачиваемых каждым жителей в качестве налога.

Disease Risk Increment — скорость нарастания риска заболевания.

Далее можно отметить (галочкой), что нужно для дома: **Need Water** — требуется вода; **Need Fleece** — шерсть; **Need Food** — еда; **Need Olive Oil** — требуется оливковое масло; **Need Armor** — оружие; **Need Horse** — лошади; **Need Wine** — вино

Отредактировав все, что нужно, не забудьте сохранить результаты своей работы через **File -> Model File -> Save Model File**

Редактирование юнитов. С помощью **File -> Figure File -> Open Figure File** откройте нужный вам файл типа **Figure_Model_*.txt** из поддиректории Model. На появившейся панельке уже будет два окошка выбора: верхнее (**Figures**) относится к вашим юнитам, нижнее (**Enemy**) — к враждебным (**рис.2**). Все параметры юнитов традиционны: **Hit Points** — здоровье; **Attack Value** — сила удара; **Armor Value** — защита в рукопашном бою; **Armor v. Missiles** — защита от стрел, камней и прочих метательных орудий; **Speed** — скорость. Если юнит обладает метательным оружием, то характеристики этого оружия указываются на подпанельке **Missiles: Rate of Fire** — скорострельность, **Range** — дальность выстрела, **Attack** — сила выстрела.

Обратите особое внимание на переключатель **Unit Type**, приписывающий режим поведения юнитов: **GOOD GUY**, **GOOD MONSTER** и **GOOD GOD** воюют на вашей стороне, а **BAD GUY**, **BAD MONSTER** и **BAD GOD** — против вас.

Не забудьте сохранить результаты редактирования через **File -> Figure File -> Save Figure File**. ■

Редактирование юнитов (рис.2).

АЮМ

Quake III: Arena

СВОИМИ РУКАМИ

Редактор:	Q3Radiant
Где взять	www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3Radiant/
Возможности	100% игровых и даже больше
Сложность освоения	Очень высокая
Документация:	www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Docs/
Дополнения:	www.qeradiant.com/files.cgi?dirin=Q3RPlugins/

Бегая по уровню с рокет-лаунчером наперевес, многие из вас наверняка думали примерно так: "А ведь здесь явно не хватает оружия", "эта текстура здесь совершенно не к месту", "вот в этом месте не помешало бы коридор удлинить". Всегда кажется, что у тебя получилось бы не хуже, чем у дизайнеров уровней игры, а то даже и лучше. Впрочем, особо одаренные индивидуумы наверняка даже пробовали изваять свой собственный уровень, но у многих ли это получалось? Как показывает практика, у большинства начинающих дизайнеров желание творить разумное, доброе и, возможно, даже вечное отпадает при первом же знакомстве с программой-редактором. В данной статье мы вместе попробуем создать элементарнейший уровень, попутно изучая интерфейс программы. Если тема привлечет к себе достаточный интерес, в следующих номерах мы продолжим изучение редактора, постепенно переходя к более серьезным вещам

Первое знакомство

В первую очередь необходимо разжиться самим редактором. Существует несколько вариантов, но мы рассмотрим только один — Q3Radiant. Данный редактор является одним из наиболее функциональных, да и к тому же дизайнеры оригинальной игры использовали именно его. Скачав все необходимое с официального сайта (увы — мы обращались в id и получили твердое "Нет" в ответ на просьбу о помещении редактора на компакт...), запускайте процедуру инсталляции. Когда вас спросят, в какой каталог необходимо устанавливать программу, выберите ту директорию, в которой находится оригинальный Quake 3. Дождавшись завершения процесса копирования файлов, запускайте редактор. Пора уже осваивать интерфейс программы. Помимо привычного меню и панели инструментов, окно программы разбито еще на несколько частей.

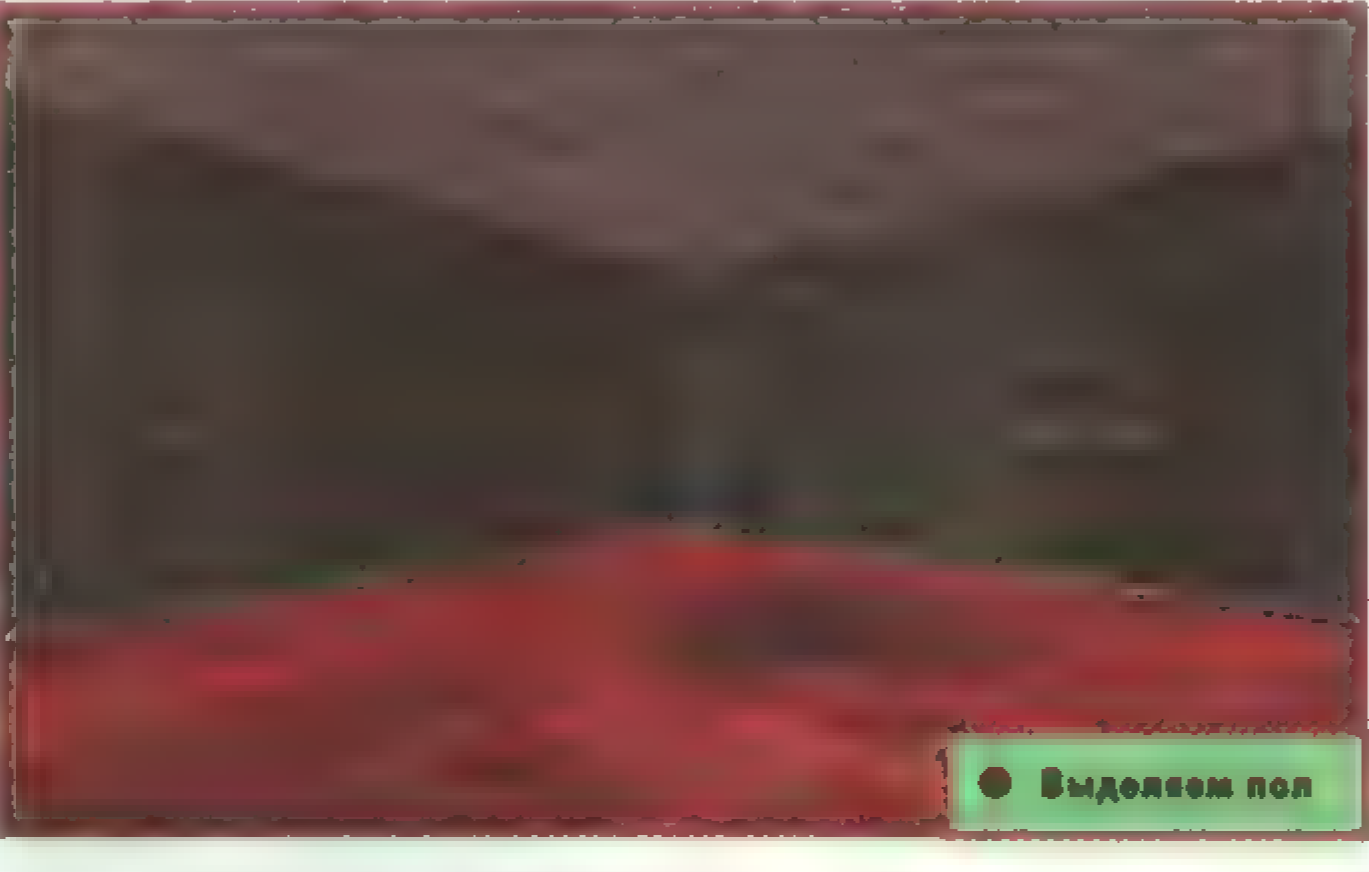
● Интерфейс программы

Взгляните на картинку — основные элементы программы пронумерованы цифрами 1-7. Давайте рассмотрим все по очереди. Цифрой 1 обозначено основное окно программы — карта в виде сверху (по оси XY), большинство работы проделывается именно здесь. Цифра 2 обозначает вид на карту сбоку (ось Z), применяется преимущественно для изменения высоты различных объектов. Цифрой 3 обозначено окно просмотра карты в трехмерном пространстве, оно позволяет прикинуть, как уровень будет выглядеть в игре. Цифра 4 — окно браузера текстур, ну а 5 — статусная панель, в которой отображается различная справочная информация. Обратите внимание на цифры 6 и 7 — этими значками обозначается расположение камеры (игрока) внутри карты (6 — при виде сверху, 7 — сбоку). Значок (7) служит в основном для оценки высоты объектов по сравнению с игроком, так как его высота соответствует высоте игрока.

Разобравшись с основными частями интерфейса программы, необходимо настроить некоторые опции, для чего выберите пункт меню Edit/Preferences. Главное здесь — правильно настроить путь к запускаемому exe-файлу игры (Game Path). По умолчанию стоит c:\quake2 \quake2.exe, что следует заменить на правильный путь к игре. Владельцам трехкнопочных мышей следует также включить их поддержку в разделе Mouse. Не забудьте обратить внимание на пункт Optimize interface for... — здесь должно быть выбрано Quake3. Кроме того, в этом разделе присутствуют и другие интересные (но не слишком актуальные) настройки, которые мы пока опустим — при желании разбирайтесь с ними самостоятельно. Теперь давайте рассмотрим управление программой. Перемещаться по карте можно стрелками курсора (**вверх/вниз** — движение вперед/назад, **вправо/влево** — повороты в соответствующие стороны). Для стрейфов в разные стороны используйте кнопки < и >. Для изменения позиции камеры (смотреть вверх/вниз) используйте кнопки A и Z, кнопка Home — вернуть камеру в нормальное положение. Для перемещения камеры в вертикальном направлении пользуйтесь кнопками D и C, для подъема/спуска на другой этаж нажимайте Page Up и Page Down. Если же вы хотите приблизить/удалить карту — пользуйтесь кнопками Insert и Delete. Заметьте, что при передвижении по карте значок (6), показывающий позицию камеры, тоже смещается.

Первые шаги

Немного разобравшись с интерфейсом, приступим к изготовлению своего первого уровня. Для начала создадим новый проект, в целях чего в меню File выберем пункт New Project. Теперь пишите название проекта, свой я назову Igromania. Все файлы данного проекта будут храниться в одноименном каталоге, который сформируется в директории с игрой. Перед началом работы обязательно загляните в меню File/Project Settings и настройте все директории в соответствии с тем, где располагаются ваши файлы. Теперь выбираем пункт меню File/New Map и начинаем творить. Первым делом создадим небольшую комнату. Для этого в виде на карту сверху (на рисунке обозначен цифрой 1 — не забыли?) нажмем левую кнопку мыши и нарисуем прямоугольник произвольного размера. При выборе длины и ширины объекта руководствуйтесь размерами значка (6), олицетворяющего собой игрока. Понятно, что нормальная комната должна быть хотя бы немного больше размера человека, иначе с проникновением в нее возникнут серьезные проблемы. Теперь изменим высоту полученного объекта, для чего переместимся в окно (2) и, отметив нарисованный прямоугольник правой кнопкой мыши, выберем нужную величину. Произведя эти несложные действия, мы создали браш, представляющий собой цельную геометрическую фигуру. Чтобы лучше понять, что у нас получилось, представьте себе деревянный брусок. Для того чтобы создать из этого "бруска" комнату, нам надо "вырезать" его внутреннее содержимое, оставив только стенки. Для этого выберем пункт меню Selection/CSG/Make Hollow. Поздравляю — комната готова! Таким образом, из одного цельного браша ("бруска") мы создали 6 (4 стены, пол и потолок), вместе образующих полую комнату, в которой могут свободно передвигаться игроки. Попробуйте посмотреть на созданное изнутри, пользуясь описанными выше кнопками передвижения. Настала пора создать "убранство" для только что созданного помещения. Для подбора текстур сначала включим отображение имеющихся в браузере (4). Для этого выберите в меню Textures пункт Show All. Теперь выбирайте наиболее подходящую из длиннющего списка в браузере. Единственное, что нас смущает — текстура накладывается на все стенки сразу, а нам надо, чтобы покрытие потолка отличалось, скажем, от пола. Чтобы сменить текстуру какого-либо объекта, его надо выделить. Выделенные объекты легко отличить от остальных тем, что они подсвечиваются красным цветом, как изображено на картинке.


Выделяем пол

Наглядный пример



Сейчас вся наша комната выделена, и поэтому текстуры меняются сразу для всех составляющих ее брашей. Чтобы поменять текстуру только одного из них, например, пола, выделите его, кликнув по нему мышкой, держа нажатой кнопку Shift на клавиатуре. Теперь можно подобрать текстуру для каждой стены в отдельности. Если же имеющихся в браузере текстур вам недостаточно, зайдите в меню Textures и выберите одну из нижних строчек (base_button, base_ceiling и т.п.). Дело в том, что в целях экономии ресурсов вашего компьютера на экране текстурного браузера отображаются не все текстуры сразу, а только входящие в один из стандартных наборов. Эти наборы формируются по темам — кнопки, стены и т.п.

Это должен знать каждый!

Представляю вашему вниманию ряд терминов, без понимания которых вы не сможете далеко продвинуться в изучении процесса редактирования уровней:

Браш (Brush) — основной элемент архитектуры любой карты — объемная геометрическая фигура, состоящая из четырех или более плоскостей

Entity — любой объект, присутствующий на карте (аптечка, броня, трехмерная модель). Каждый объект имеет ряд свойств, которыми задаются его характеристики

Текстура (Texture) — плоская картинка, "натягиваемая" на трехмерную модель для изображения ее поверхности. В игре встречаются текстуры форматов *.tga и *.jpg.

Hollow — процесс "вырезания" из цельного браша его внутреннего содержимого. Таким образом в игре создаются комнаты, коридоры и т.п

Компиляция (не путать с эпиляцией ;-) — процесс трансформации файлов внутреннего формата редактора (*.map) в пригодные для игры карты (*.bsp) В процессе компиляции происходит "сборка" уровня из составляющих его брашей, расчет освещения различных участков карты и т.д.

BSP — аббревиатура термина Binary Space Partitioning. Используется для обозначения процесса компиляции.

В дальнейшем, по мере ознакомления с материалом, мы будем рассматривать и другие понятия, используемые в дизайне уровней. Если вам потребуется дополнительная информация по этим терминам, советую обратиться к официальному руководству пользователя, найти которое можно на сайте программы.

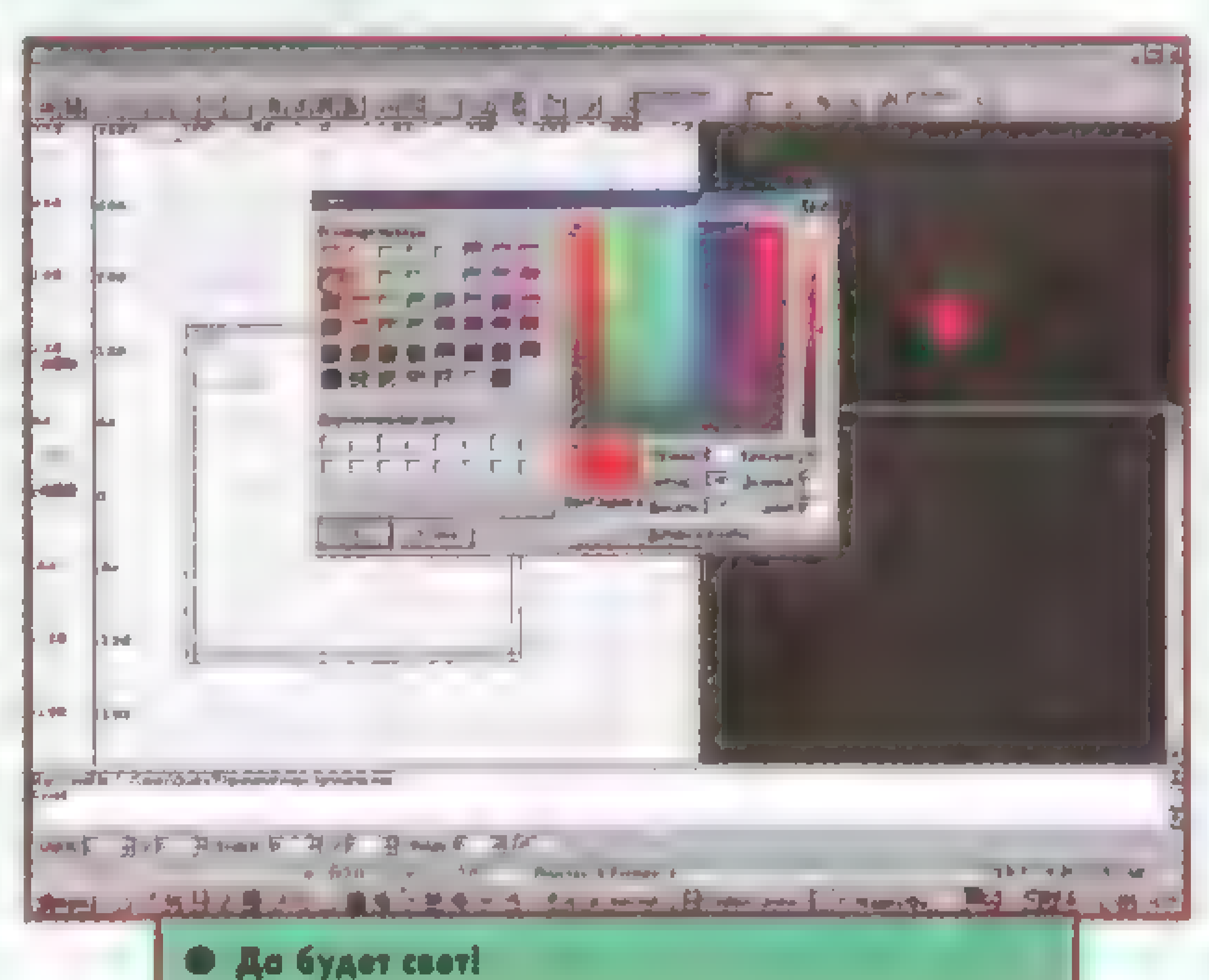
Украшаем карту

Оформив комнату подобающим образом, переходим к следующей части урока — а именно, добавим на карту игрока, точнее, определим его стартовую позицию. Первым делом снимем все выделения — для этого либо кликнем мышкой по выбранным брашам, держа Shift, либо воспользуемся меню — Selection/Deselect. Еще можно кликнуть по карте мышкой, зажав Ctrl и Shift. Теперь, находясь на двухмерной карте уровня (1), нажмите правую кнопку мыши. Появится контекстное меню, из которого надо выбрать пункт info, и затем info_player_start. Взгляните на окно с трехмерным изображением карты (3); если вы все сделали правильно, там должен появиться красный кубик. Для того чтобы переместить стартовую позицию игрока в другое место, выберите этот куб и перетащите мышкой в нужную точку. Главное — следить за тем, чтобы игрок при старте не попал в пустоту, поэтому помещайте стартовую точку только в тех местах, под которыми есть пол. Чтобы определить, в какую сторону игрок будет смотреть при появлении на свет, нажмите N. В появившемся окне, в самой нижней его части, находится несколько кнопок со значениями 45, 90, 135 и

● Выбираем направление...

т.д. Именно эти цифры и обозначают направление взгляда героя. Выбрав нужное направление, снова нажмите N, чтобы закрыть данное окно. В окне с трехмерным изображением карты выбранное направление отображается стрелочкой белого цвета, как изображено на скриншоте.

Теперь давайте немного приукрасим нашу карту — а то какая-то она мрачная получается. Чтобы не блуждать в потемках, добавим в комнату источник света. Для этого воспользуемся той же методикой, что и для добавления игрока, но только после клика правой кнопкой мыши выберем пункт меню **light**. По умолчанию источник света устанавливается на уровне пола, что, конечно, не есть хорошо. Я предлагаю поместить его в один из углов комнаты, что выполняется простым перетаскиванием объекта мышкой. Главное, не забывайте выделить объект перед переносом, и учтите, что перетаскивание можно осуществлять как в 3D-окне (3), так и в одном из 2D-окон (1 и 2). В большинстве случаев бывает удобно сначала перетащить объект в нужное место, воспользовавшись окном трехмерного обзора, а потом точно установить его позицию в 2D-окнах. Снова нажав кнопку **N**, обратим внимание на строчки **Key** и **Value**. Эти поля предназначены для редактирования свойств объекта. Например, объект **light** (свет) имеет свойства **light** (интенсивность освещения), **radius** (радиус освещения) и некоторые другие. Для изменения этих свойств в поле **key** следует вводить название свойства, а в **value** — его значение. Для примера поменяем интенсивность освещения, для чего в поле **key** введем **light**, а в поле **value** — число от 1 до 300 (я введу 100). Подтвердите ввод нажатием на **Enter** и закрывайте текущее окно (N). Теперь давайте поменяем цвет излучаемого источником света. Для этого нажимаем **K** и в появившемся окне выбираем нужный оттенок. Учтите, что, помимо выбора из стандартной палитры, можно воспользоваться подбором цвета по его RGB-составляющим (количество красного/желтого/зеленого цвета), а также изменить его яркость и контрастность. Выбрав нужный цвет, закройте окно нажатием кнопки **K** и попробуйте самостоятельно разместить источники света в оставшихся трех углах комнаты



● Да будет свет!

Как это выглядит

Поздравляю! Наш первый уровень готов. Осталось только опробовать его в игре. Сначала сохраните плод своего творчества, выбрав пункт меню **File/Save**. Если вы точно следовали моим указаниям, полученная карта должна сохраниться в директории **Igromania\Maps**, находящейся в каталоге игры. Однако сформированный файл, имеющий расширение ***.map**, совершенно не годится для помещения в игру. Заядлые квакеры должны знать, что все игровые уровни хранятся в формате ***.bsp**, которые получаются из ***.map** после выполнения процесса компиляции. Для того чтобы откомпилировать сделанную нами карту, откройте пункт меню **Bsp**, после чего появится длиннющий список возможных вариантов компиляции уровня. Вообще, все эти опции можно условно разделить на две группы — окончательная компиляция (**bsp_FullVis**), по завершении которой уровень полностью готов к работе, и все остальные варианты (**bsp_FastVis**, **bsp_FullVis(nowater)**), предназначенные для отладки уровня. Все отладочные варианты отличаются от окончательного тем, что в процессе компиляции здесь не обсчитываются некоторые вещи — освещение, вода, модели и прочее "ненужное". Это сделано для того, чтобы сократить время компиляции — дело в том, что компиляция большого уровня вполне может занять несколько часов. Согласитесь, что не очень-то удобно ждать полдня просто для проверки ошибок или оценки того, как некоторые вещи будут выглядеть в игре. Но наш-то уровень состоит всего из одной маленькой комнаты, и поэтому полная компиляция займет несколько секунд. Если вы все делали правильно, то после запуска **bsp_FullVis** в статусном окне (5) появится надпись **completed**. Вот теперь мы получили уровень, который можно смело использовать в игре, что мы и сделаем. Запускайте Квейк, открывайте консоль нажатием на ~, и вводите **/sv_pure 0**, затем **/devmap igromania** (igromania — это название нашей карты). Вот и все — любуйтесь на плоды своего творчества и ждите следующего номера, где мы продолжим изучение процесса изготовления уровней. ■



● Вот что в результате получилось у меня

Империя из-под пера

AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS MAP EDITOR

Где взять	Поставляется с игрой
Возможности	90% игровых
Сложность освоения	Средняя

Эпоха Age of Empires 2 медленно, но верно близится к концу. В свое время "Игромания" не рассказывала о редакторе к оригинальному AoE2 — ведь подобной рубрики на момент выхода игры просто не существовало. Выход адд-она The Conquerors послужил хорошим поводом, чтобы исправить упущение, сызнова вернувшись к теме "Империи".

In-engine

Редактор к The Conquerors построен на движке игры. С одной стороны, это хорошо — сразу можно проверить карту, но с другой — редактор работает в том же видеорежиме, что и игра. Это плохо. Мне, например, так и не удалось выставить нормальную развертку экрана (ну никак не слазит он со своих 75Hz), а ведь для создания хорошей карты за редактором придется посидеть не один час. Понимаю, в игре — там все в движении, и этого просто не замечаешь, а в редакторе всегда концентрируешься на определенном куске карты. Глаза стремительно утомляются, и через час-полтора работы сосредоточиться на конструировании уровня становится довольно сложно. Поэтому перед запуском редактора предлагаю слазить в опции и поставить разрешение повыше, чем выставленные по умолчанию 800x600.

Что нам стоит город построить?

Для запуска редактора нужно кликнуть соответствующую иконку Map Editor (в виде карты) в основном меню. Справа появится меню с тремя кнопками: Create Scenario, Edit Scenario, Campaign Editor. Сразу скажу о двух последних (к ним мы больше не вернемся). Edit Scenario — аналогична кнопке open map в любом другом редакторе, и зачем было втыкать ее в основное меню, одной только Ensemble Studios (разработчик) известно. Campaign Editor — место сборки кампаний. Сюда с помощью кнопочки ADD мы добавляем карты из общего списка редактора, склеивая их тем самым в единую кампанию.

Жмем Create Sce-nario и переходим к основному месту работы.



Основной интерфейс

После непродолжительной загрузки попадаем в редактор. Наверху расположились основные десять разделов, с помощью которых мы и будем оперировать инструментами редактора для создания карты своей мечты; в центре — сама карта; внизу будут появляться различные настройки. Перейдем к подробному описанию.

Map

Создание карты может происходить тремя различными способами: Blank Map, Random Map, Seed Map. Первым способом мы создаем карту сами, рисуя ландшафт и нанося на него здания.

Компьютер хорошо может помочь при генерации первоначальной карты

Random позволяет получить сгенерированную компьютером карту. Seed Map — практически то же самое, что и Random, просто тут нам дают возможность оперировать с полученным результатом с помощью параметра Seed: поменял его значение, и вот уже другая карта.

Размер карты устанавливается в соответствующем окне (не заметить невозможно). Размеры следующие: Tiny (два игрока), Small (три игрока), Medium (четыре игрока), Normal (шесть игроков), Large (восемь игроков), Giant (совсем много игроков ;)).

Параметр Random Map Location указывает на тип местности, к которому она будет относиться, как то: Arabic, Baltic, Islands и так далее.

Terrain

Раздел украшательств. Именно здесь и происходит зарисовка самой карты. Первый параметр, который нам повстречается, — Brush Type, тип щетки. Типы следующие:

Map — тайлы для ландшафта: Dirt, Forest, Desert, Snow и прочие.

Elevation — высоты: чем большее значение выбрать, тем больше поднимется территория.

Cliffs — скалы.

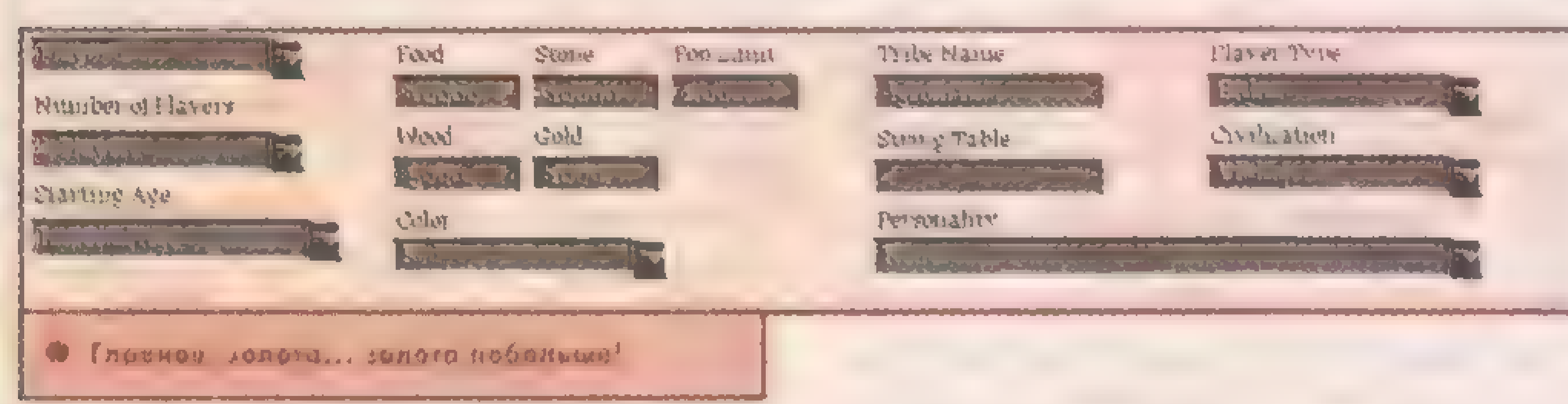
Map Copy — выделяем фрагмент карты и

загоняем его в буфер, после чего вынимаем его оттуда в нужном месте.

Erase — ластик; правда, только для юнитов и зданий.

Второй параметр — **Brush Size**. Значения те же, что и у **Map Size**, только последнее из них именуется не **Giant**, а **Huge**, но смысл от этого не меняется.

Player



Главное - золото... золото побольше!

Игроки и все, что с ними связано. Для начала нужно определиться с параметром **Number of Players** — число игроков. Лучше не превышать рекомендуемого значения для данного размера карты: ничего хорошего из этого не получится. Далее необходимо выбрать нужного игрока (по умолчанию стоит **Player 1**) и заполнить следующие параметры:

Food, Stone, Wood, Gold — параметры количества ресурсов каждого типа на период начала игры.

Pop Limit — лимит популяции населения для данного игрока; **Color** — no comments, как говорится; **Tribe Name** — имя цивилизации, если, конечно, заменить оригинальное.

Personality — скрипты "only for AI", можно выставить либо **Standard** (стандартные скрипты), либо **None** (без оных), либо же какой-нибудь другой, сделанный своими руками и помещенный в директорию **X:\Age of Empires II: The Conquerors\Ai**.

Player Type — тип игрока, (**Computer**) или свободный слот (**Either**). **Player 1** всегда должен быть **Either**. **Civilization** — цивилизация игрока (**Turks, Vikings, Mongols**). С игроками разобрались, двигаемся дальше.

'Стенка на стенку'



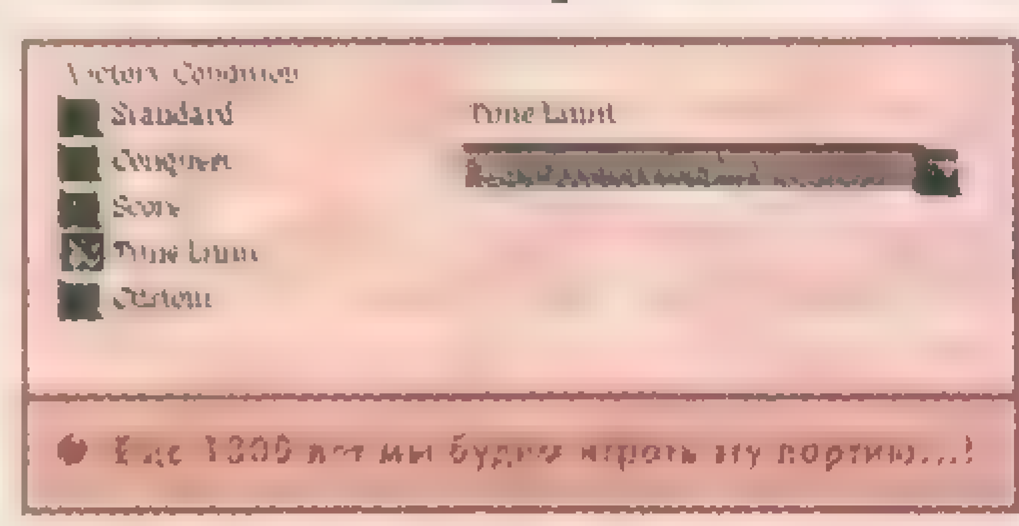
Units

Почему этот раздел редактора называется именно **Units**, я так и не понял, — скорее бы ему подошло название **Objects**. Режим Click&Drop — выбираем нужный объект из четырех категорий (**Units, Buildings, Heroes, Other**) и помещаем на карту, предварительно выбрав принадлежность игроку. Тут же можно удалять объекты (**Delete**), двигать их (**Move**), вращать (**Rotate**) и выбирать (**Select**).

Diplomacy

Здесь все просто — берем игрока и крестиками помечаем его отношения с другими игроками: союзник (**Allied**), нейтральный (**Neutral**), враг (**Enemy**). Для каждого игрока можно при желании выставить командную победу (**Allied Victory**).

Global Victory



Еще 1300 лет мы будем играть эту партию...!

Здесь устанавливается условие победы на карте. **Standard** — чтобы выиграть, нужно достигнуть одного из стандартных условий победы (**Relics, Wonder** или **Conqueror**), а именно:

Conquest — уничтожить всех;

Score — набрать определенное количество очков;

Time Limit — тот, кто наберет больше очков за отведенное время, тот и победил.

Custom — выбираем из трех предложенных условий победы нужные: **Conquest** (убить всех); **Exploration** (открыть некоторый процент карты); **Relics** (завоевать столько-то реликтов).

Options

Выбираем нужного игрока и устанавливаем для него игровые условия:

Full Tech Tree — дать полное древо технологий для данного игрока.

Testing Difficulty — уровень сложности тестирования для сценария.

Set View/Go to View — выбрать начальный вид на карту/перейти к начальному виду.

Disable Buildings/Units/Techs — с помощью кнопки **Move** вычеркиваем из списка зданий/юнитов/веков нужные, дабы ограничить развитие данного игрока.

Messages

Здесь мы набиваем текст для:

Scenario Instructions — брифинга;

Hints — хинтов;

Victory — победы;

Loss — проигрыша;

History — истории;

Scout — разведки.

К заполнению обязателен только первый пункт.

Cinematics

Ролики. Параметры следующие:

Pregame Cinematics — ролик перед сценарием;

Victory Cinematics — победный ролик;

Loss Cinematics — ролик после поражения;

Scenario Instruction Map — картинка под брифинг.

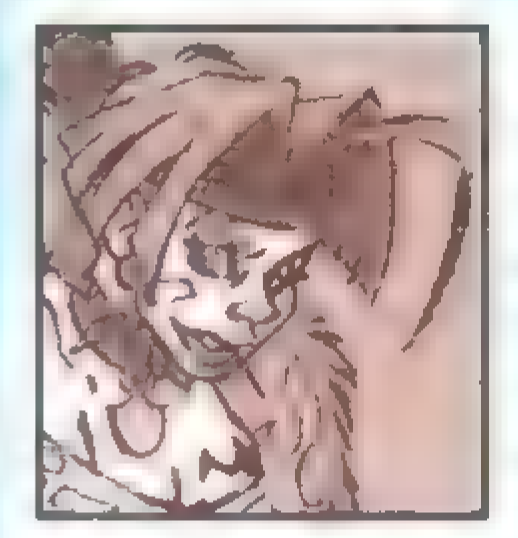
Теперь о том, как поставить вместо имеющихся свои собственные "нетленки": ролики нужно копировать в директорию **X:\Age of Empires II: The Conquerors\Avi**, а картинки кидать в корень игры.

Triggers

Как и во всех редакторах, этот раздел пугает больше своей громоздкостью, нежели сложностью освоения. Жмем **New** в поле **Scenario Triggers** и создаем новый триггер. Далее, в поле **Conditions&Effects** создаем новые условия (**New Cond**) и действия (**New Effect**), предпринимаемые после срабатывания этих условий. Условий и действий так много, что мы просто не можем поместить их описания на страницах нашего журнала (впрочем, разобраться в них не так уж и сложно). Для каждого триггера можно задать следующие положения: отображать как задание (**Display as Objective**), в стартующем положении (**Trigger Starting State**), циклический (**Trigger Looping**). Остальные параметры, такие как **Trigger Name** и **Trigger Description**, не нуждаются в комментариях.

Редактор разобран. После создания карты просто жмем кнопку **Menu** в правом верхнем углу, далее сохраняем и тестируем (или наоборот). Будьте внимательны: при сохранении сценария не используйте имен типа **AUX, CLOCK, COM1, CON, LPT1, NUL, PRN** и тому подобных. Все, что теперь вам нужно, это ваша фантазия и усидчивость. Удачи! ■





Привет! Вот и подошел к концу последний год двадцатого века, а это значит, что пришла пора подводить итоги: что успели, на чем застряли, где оказались на высоте, а где, наоборот, были далеки от идеала. В номере вас ждет анкета — непременный атрибут каждого декабрьского номера, а мы с Геймером готовимся заступить на боевое дежурство — последнее в этом месяце, году, веке и тысячелетии.



Приветствую! Спешу разочаровать (или обрадовать): нынешняя "Почта" получилась не по-праздничному проблемной. Времена приходят и уходят к черту, это весело и грустно единовременно, но некогда предаваться эйфории или погружаться в грусть, потому что игры, игры, игры, и надо успеть посмотреть, пройти, не отступить, преодолеть, выиграть... Журнал — отражение игр. Поговорим об отражениях. В первую голову — про наболевшее. Про "Матрицу" — о ней первые три письма, и начнем мы, как водится, с негативных. Но прежде и сразу — с Новым Годом вас, товарищи! А теперь — верхом на сани и поехали кататься.

Письмо первое

"Игромания", наконец-то решил вам написать. Причина, по которой я преодолел свою лень, заключается в вашем последнем [десятом] номере. Почти целый год я терпел ваши эксперименты, но на этот раз вы превзошли себя. Вы урезали "Матрицу" по причине нехватки места в журнале, но постояно увеличиваете рубрику "Вне компьютера". При покупке вашего журнала я хочу узнать о новых играх и которые из них стоит купить. Прохождение дает прекрасную возможность оценить игру, по вашей рубрике "Rulezz&Suxx" можно узнать только о графике и личном мнении автора об игре. Раньше журнал выделялся среди себе подобных тем, что был предельно насыщен информацией о компьютерных играх. "Игромания" потеряла свое "лицо", стала похожа на другие игровые журналы в погоне объять необъятное.

Strelok [Bratan@nm.ru]

Катя

По-моему, в письме есть очевидное противоречие — Strelok пишет о том, что при покупке журнала хочет узнать о новых играх, но тем не менее — ругает нас за сокращение на журнальных страницах рубрики "Матрица". Во-первых, "Матрица" никуда не пропала — она просто перенеслась на компакт-диск. Более того, самые ценные прохождения, которые трудно воспринимать на экране монитора, остались в журнале. Во-вторых, то пространство, которое раньше было угроблено под очередные похождения Лары Крофт, теперь занимает куда более познавательная рубрика «Rulezz&Suxx», которая в первую очередь предназначена для того, чтобы помочь нашим читателям определиться, какую игру стоит покупать и что нового и интересного появляется в игровой индустрии. В-третьих, несмотря на многочисленные просьбы увеличить-таки рубрику "Вне компьютера", ее объем остается неизменным уже в течении нескольких номеров и равняется примерно 10-14 страницам. А потому мне совершенно неясно, с какого перепуга Strelok решил, что "Вне компьютера" постоянно увеличивается, да еще и за счет "Матрицы". И вообще, на каком основании сделано заявление, что по прохождению лучше можно узнать игру, чем по рецензии? Взять тот же Doom или любой авиасимулятор — по ним прохождение невозможно в принципе (разве что методичный перечень последовательности отстрела монстров или цифровое указание маршрутов следования аэроплана; это жизненно важно, конечно). К тому же, мой опыт показывает, что как раз прохождение-то и дает подчас неверное представление об игре — иногда совершенно потрясающая игрушка выглядит в прохождении серо и скучно, а нечто весьма и весьма посредственное — захватывающе и увлекательно.

Геймер

Со всем моим уважением к написавшему, письмо на редкость бестолковое, но выстреливающее в нас с вами целую обойму той или иной степени актуальности вопросов. Что и стало причиной его помещения в "Почту" — тут, мягко говоря, есть, на что поотвечать, а вам — поанализировать ответы и прийти к собственным выводам. Которые, смею надеяться несмелой надеждой, позже проявятся в ваших письмах и откликах.

Пресловутое сокращение "Матрицы" в журнале вызвало массу разговоров и пересудов, огнедышащей лавой излилось в пришедшие нам письма. Мне весь ящик раскаленным пеплом запорошило, три дня с вазелином и йодом отчищал. Господа, дорогие вы мои, которые читатели, но не все, а которые недовольные! Последнее время в журнале руководства и прохождения занимали от силы двадцать страниц и ни шута горохового там не помещалось. Знаете, сколько места надо, чтобы опубликовать полноценное руководство? Думаю, большинство знает. Для меньшевиков, которые "нет": если игра масштабная — от двадцати журнальных страниц. Именно "от". А иногда и сто шестидесяти недостаточно (пример: Jagged Alliance 2, если изложить все, включая дюжину скрытых характеристик и как они проявляются). Кто-то хочет вернуть "Игроманию" в детство сборника руководств и солюшенов? Нам с вами не по пути, отойдите в сторонку и не мешайте прогрессу. Кого-то устраивают урезанные вариантики на пяток страничек? Должно быть, этот великой души человек не понимает, что такое компьютерные игры и почему на пять страничек нельзя написать почти ничего,

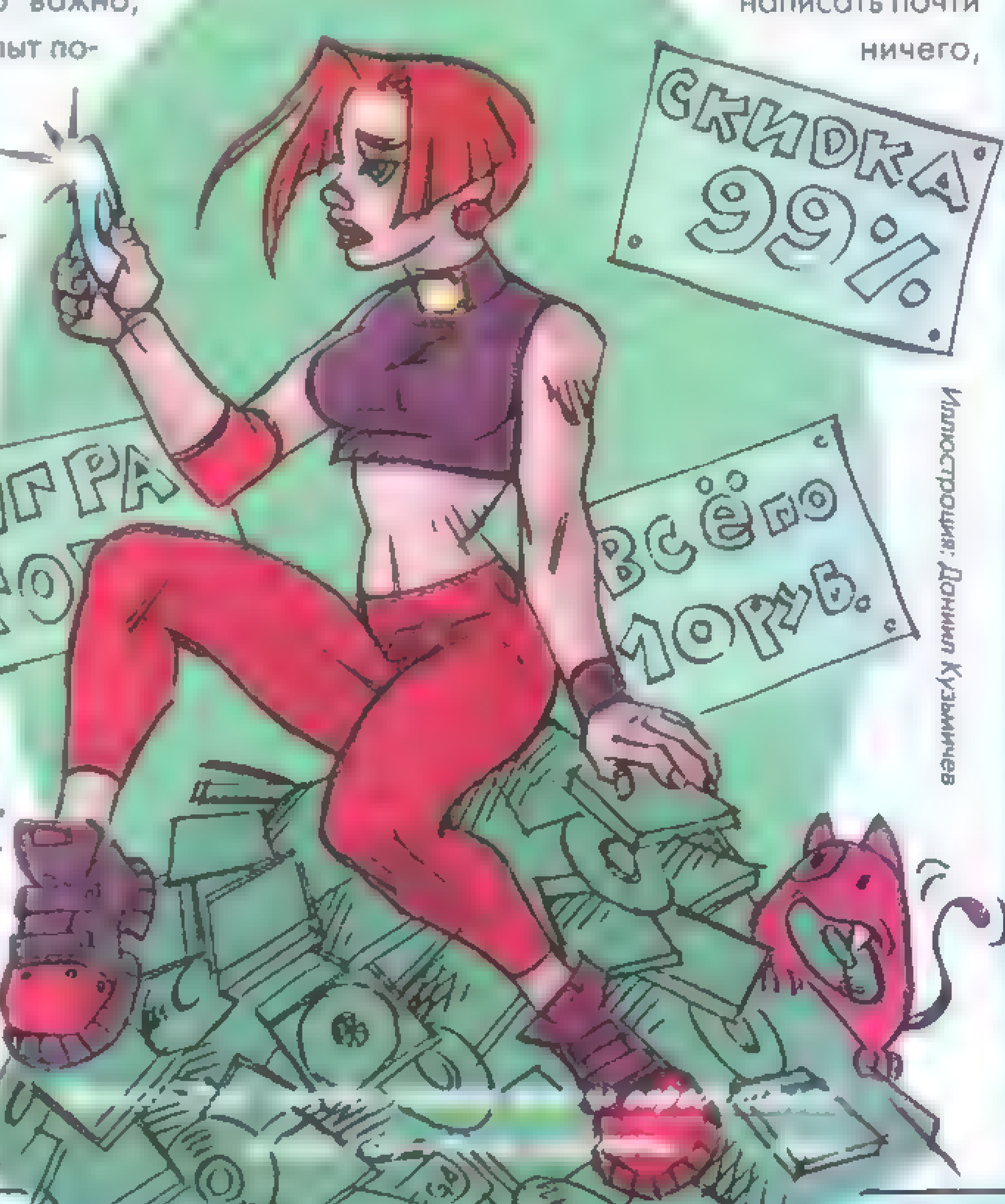


Иллюстрация: Даниил Кузьмичев



если только это не советы или не стандартное прохождение (вон, Monkey Island в номере — эк вписался, собака, залюбуешься!). Итог? Куда ни плюнь — всюду клин. Этакая вилка, промеж зубцов которой застревает все доброе, вечное. Теперь вилку пообломали — выход найден. То, что на компакте читать неспподручно, — в номере. Остальное — на компакте. Объем руководств и солюшенов сейчас будет расти, и... гм... я со вниманием выслушаю мнение тех, кто сейчас в душевной прострации выщипывает на себе волосы. Если такие еще остались.

И насчет "личного мнения автора" в R&S. Во-первых, тов. Bratan-Strelok, в журнале пишут только те люди, к мнению которых имеет смысл прислушаться. А во-вторых, статьи обсуждаются, и нередко автор выражает совместно выработанное мнение. Резюмируя: бредятины не пишем, этим некоторые другие издания занимаются, и бакс им судия. Далее — про графику. Ну, либо товарищ слеп, либо у нас с мозгами не все в порядке. Мы тут как-то по недоумию своему полагали, что все статьи ориентированы в первую очередь на четкое и глубокое описание геймплея, а графика, сюжет, звуки с музыкой — это все описывается кратко и без лишних словословий... Народ — высказывайтесь. Как вам сами по себе превьюшки и ревьюшки? Мне кажется, эта тема достойна обсуждения. И даже более чем. Вот нам кажется, что все супер, а вам?

Письмо второе

Уважаемая редакция!

Я несколько месяцев не покупала ваш журнал (будучи подписчицей в 98-99 гг.), а недавно купила №10 (из-за DLH) и, ознакомившись, поняла, что мне с вами не по пути. Стойте, не прибивайте это письмо к мишени для дартов! Я попробую вам объяснить, мне кажется, вам пригодятся мои наблюдения. Я только что поняла, что новую "Игроманию" делают не только другие люди, но и для других людей. Вот портрет того, на кого ориентирован ваш и все другие игровые игровые журналы:

1. Это человек, имеющий дома выход в Интернет (или, в крайнем случае, по месту учебы, работы, или хотя бы локальную сеть).

2. Из п.1 следует, что это житель столиц и крупных городов.

3. Из п.1 следует, что это состоятельный человек (точнее, сын состоятельных родителей, т.к. молодой человек, зарабатывающий сам хорошие деньги, не может иметь достаточно свободного времени).

4. Итак, у него куча свободного времени, т.е. это школьник или студент, причем не самый старательный.

5. Это обычно технарь или программист, во всяком случае, хорошо разбирающийся в тонкостях компьютера человек.

6. Из п.1, 2, 3 и 4 следует, что он предпочитает в играх мультиплеер (это очень важный пункт в характеристике данной категории, назовем ее условно "продвинутые игроки").

Замечу, что долго находиться в этой категории трудно, максимум 3 года, я думаю, потом человек или переходит в профессионалы, как вы, или вынужден всерьез заняться учебой, работой или семьей, или ему все надоедает.

Видимо, вам кажется, что подавляющее большинство ваших читателей относится к этой категории, т.к. вы лично общаетесь именно с такими людьми, и по эл. почте вам пишут в основном такие люди, т.к. у других e-mail-а нет, а почте писать многие ленятся.

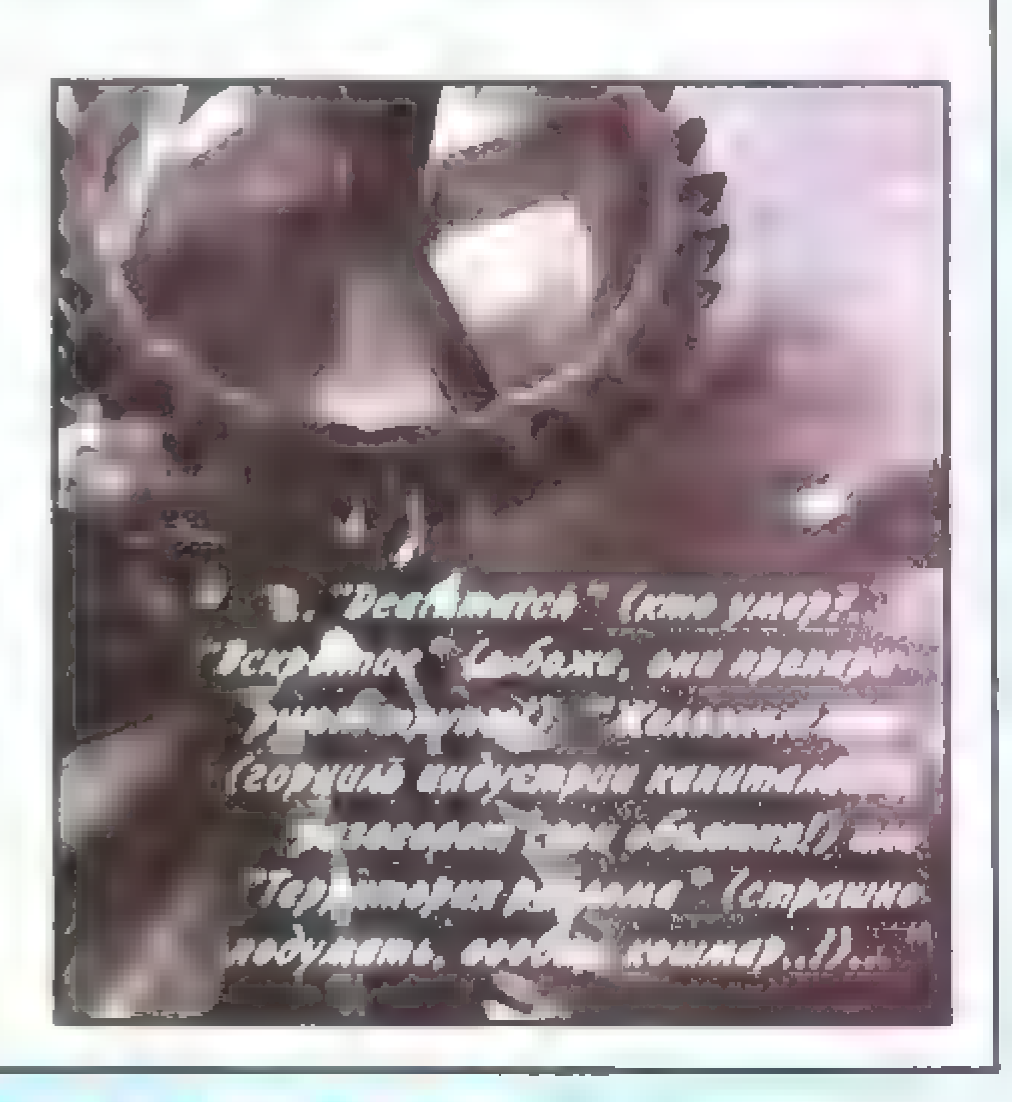
Я же думаю, что среди игроманов таких хардкорных кадров процентов 10, не больше. Кстати, недавно в каком-то журнале я прочитала, что по данным опроса в США там играет в мультиплеер только 10% любителей игр! Остальные предпочитают сингл (хотя у них проблем с Интернетом нет, а просто, видимо, не всем это нравится или есть проблемы с кругом общения или со свободным временем). (...)

Hag [Самарская область]

Геймер

Спасибо за письмо, лично я читал с огромнейшим интересом. С удовольствием. И даже с удовлетворением. Увы. Но факт. "Игромания" является молодежным журналом, автоматически оставляющим за бортом людей консервативных и некоторых (подчеркиваю: некоторых) представителей старшего поколения (лет начиная с двадцати восьми), а если конкретнее — всех, кто просто поигрывает в игрушечки, всех, кому от журнала нужны лишь ровненько и гладенько написанные прохожденьица, очень аккуратные, прилизанные, где все понятно и нет ничего "лишнего", где не существует странных пугающих рубрик, таких как "Deathmatch" (кто умер?..), "Вскрытие" (о боже, они препарируют трупы!), "Железный цех" (горнило индустрии капитализма разевает свои объятия!) или "Территория разлома" (страшно подумать, вообще кошмар..!) Им нужен журнал, точнее — некое издание, где каждый штришок напоминает галстук на загривке делового человека или красную удавку на шее примерного пионера и где на обложке нет надписи "журнал для настоящих геймеров". Эти люди с трудом ориентируются в рубриках, будучи не в состоянии толком понять, о чем пишется; они не видят смысла в прогрессе журнала — их и так все устраивало; они даже никогда не поймут, какие преимущества в итоговом счете дает публикация руководств и солюшенов на компакте, хотя первыми должны бы заинтересоваться, — они не увидят ни одного преимущества, так как сам компакт им уже кажется чем-то запредельным и чудовищно запутанным, да еще и снабженным какой-то отвратительной музыкой на фоне Они не геймеры, им просто нужно простенькое пособие по прохождению игр И шаг вправо-влево считается попыткой сделать журнал для "хардкорных кадров". Это — читательская аудитория, от которой мы отказались. Наверно, потому что нам не нравилось носить на шее пионерский галстук. Я как, понятно выражаюсь, нить мысли не утрачивается?..

И хотелось бы ответить на некоторые составляющие части письма. Изложенная теория, конечно, симпатична и стройна, как та березка, которую срубили на Новый Год под видом елочки. Одно лишь ей "увы" — неверна. Первое. Пункт один ошибочен — компакт для того и существует, чтобы человек, не имеющий доступа в Интернет, смог получить все желаемое Но, конечно, если Интернет есть, то в изобилии ссылок, содержащемся в каждом номере журнала, можно утопиться и повеситься. И это есть хорошо Второе. "Состоятельность" — это неправильно, так как многие располагают доступом в И-нет из школы (компьютерные классы), из института, с работы. Третье. Насчет старательности — ну... я бы поспорил, это не совсем так. И насчет возраста тоже. Четвертое. Технарь или про-





граммист... а может, маньяк или серийный убийца... компьютер надо осваивать, леди, он не такой страшный, как кажется... Пятое. На мультиплеер ориентирован только Deathmatch плюс некоторые отдельные статьи; очередное подтверждение того, что человек просто не понимает, о чем журнал, и не желает понимать. Шестое. Наблюдение касаемо трех лет (этакое тюремное заключение в игровых реалиях) — интересное и подчас оказывающееся верным, но именно "подчас" и "иногда". А в целом нет. Седьмое. По обычной почте, конечно, писать гораздо более в лом, чем по электронной (по себе знаю :), но тем не менее писем приходит выше крыши. Например, письмо, на которое я сейчас отвечаю. Восьмое. Сколько "хардкорных кадров" среди игроманов вообще и среди игроманцев в частности, науке неизвестно; если кто может ответить за науку — буду рад предоставить слово в "Почте". Девятое. Про мультиплеер в США — увы, неверная информация; реальных статистических исследований никто не проводил.

Все сказанное выше, особенно первую часть (а кто умеет делать умозаключения из фактов — в не меньшей степени и вторую), можете считать частичным подведением итогов деятельности "Игромании" в уходящем году.

Письмо третье

Привет редакция "ИГРОМАААНИИ".

Пишет вам геймер со стажем лет 7. После осмотра игровых изданий (Megagame, GameEXE, Страна Игр, Игромания) пришел к выводу, что Игромания повзрослела и стала более информативной и, так сказать, разностороней.

До определеных пор я и не смотрел на ваш журнал в силу определеных причин:

1 9(12) 1998г. пять строк о том, что ждем. Остальное прохождение :-(

2 2(29) 2000г. с содержанием лучше, но после прочтения 1/2 журнала он рассыпался. */от Геймера: вообще, насколько я знаю, это исключительный случай, но весело :)))/*

3 Сколько споров о плохом качестве бумаги???? после других изданий не катит :-) вот так!!!

Но это не главное, купил 10(37). В принципе, RULEEZZZZZ, так держать :-) Такое обилие рубрик я еще не встречал! CDюк класс, и не надо его портить прохождением игр!!!! Кстати о прохождениях. Я считаю, что уважающий себя геймер не будет смотреть их, так что за сокращение этих рубрик мы обеими руками ЗА :-) Кстати, о CDюке. Приятно удивили скины под Q3, а также моды HL и UT, проги всякие. Компакт Best of Best, лучше я не встречал.

PS. Бумагу лучше, и не надо прохождение на CD.

ХАНА [Grand_oka@mail.ru]

Катя

Оставим пока в стороне все теплые слова в адрес бумаги — мы еще вернемся к этой теме. Сейчас же я предлагаю в очередной раз поугорить о том, как же различны бывают мнения и как необходимо ценить и уважать мнения других. Знакомая тема, не так ли? Помнится, в первом письме нас готовы были придать анафеме и зажарить живьем только за то, что мы перенесли на диск большую часть "Матрицы". Здесь, как видно, позиция совершенно другая — не надо, мол, вообще никаких прохождений, потому как настоящие игроки их презирают и игнорируют. Сразу вспоминаются очень похожие восклицания, направленные на коды и вскрытие игр — дескать, настоящие игроки никогда не будут играть нечестно. Опять же, приходят письма, где советуют убрать рубрики "Железо" (ведь для этого есть специализированные журналы!), "Вне компьютера" (не по теме), "Deathmatch" (не все играют в мультиплеер), "Rulezz&Suxx" (подобные обзоры есть во всех игровых журналах), "Интернет" (не всем он доступен), "CD-мания" (много места занимает и бесполезна тем, кто покупает журнал без диска), а также "Юмор" и "Мозговой штурм" — до кучи. Ну и что же у нас в итоге останется? Почта да подписка. Да и не в этом даже дело. Просто наша основная задача — сделать журнал органичным, чтобы он был интересен и полезен всем нашим читателям. Чтобы каждый из вас смог найти в "Игромании" все необходимое. Поэтому в следующий раз, прежде чем написать фразу "немедленно уберите эту рубрику", подумайте, может, именно из-за нее покупают журнал оставшиеся 31999 наших читателей

Геймер

А чего, народ, супер! Оставляем только "Почту" и "Подписку на Почту", остальное режем кубиками и жарим на костях сгинувших рубрик либо запихиваем на компакт и любуемся, какой он теперь текстово-емкий. Я всесторонне и всецело "за". Уверяю, 160 страниц (точнее, 159 — ведь нужно подписку оставить!) в месяц мне будет вполне хватать, дабы излить, так сказать, все, так сказать, наболевшие, так сказать, мысли, так сказать. Поддерживаю. Кто за — голосуйте по почте. Буду ждать. С вящим нетерпением.

Насчет "Вне компьютера" классное письмо пришло. Хитер наш народ, ничего не скажешь... Просто зацитирую фрагмент; комментировать не стану — Катя уже и так недурственно расфасовала все ингредиенты по полочкам.

"Я — злостный элемент, который (ну, может, не совсем злостный) считает, что рубрику "ВНЕ компьютера" надо урезать. Вы сами на журнале пишите: "Журнал для настоящих геймеров". При чем тут бустеры и т.д. Я не за полное уничтожение, я за захват части территории." Диам ака Азазелло (адрес: с-английская д-англ в-англ собака онлине(-англ) тчк ру(-англ).

Письмо четвертое

Сначала я буду ругаться! Открываем №10. Разве можно на такой бумаге печатать игровой журнал? Разве можно на такой бумаге вообще что-нибудь печатать? Да это вообще не бумага, а нулевая шкурка! А я то думал, что такая бумага сгинула вместе с СССР (раньше в нее заворачивали колбасу и селедку). С такой бумагой в туалет ходить нельзя — очко порвешь (это я не к тому, что журнал плохой, а к тому, что бумага «;Nэйня). Требую публичных извинений перед читателями и обещания впредь подобного не допускать.

И только теперь — привет Катя, привет Игромания! Да, бумага меня доконала. Аж решил письмо написать. Реформы в журнале поддерживаю — без постоянного движения и поиска невозможен прогресс. Не ошибается тот, кто ничего не делает. У вас же почти все получается. Бывают, конечно, отдельные ляпы и промахи, но это может быть мое субъективное мнение, поэтому о претензиях умолчу. Лучше займусь раздачей советов:

1. Не вздумайте убирать "Вне компьютера". Не слушайте отдельных несознательных. Вот мне, например, ВООБЩЕ не интересен DEATHMATCH, но я же не требую его убрать.

2. Может, имеет смысл выпускать журнал с 2 компактами. Сам журнал пусть будет страниц 100. Пусть в нем будет описание компакта, RULEZZ&SUXX, юмор, — то есть те рубрики, которые интересно смотреть абсолютно всем. Все остальные материалы пусть лежат на компактах — это ж сколько всего влезет! Вопли тех, кто покупает журнал без компакта, слушать не надо — выпускайте только с компактами (или усеченный вариант с 1 компактом).

alex [drepin@beep.ru]



Катя

А вот теперь, кажется, пришло время сразу и одним махом решить все надоевшие проблемы с качеством бумаги. Внимание, сенсационная новость! С ЯНВАРЯ "ИГРОМАНИЯ" БУДЕТ ПЕЧАТАТЬСЯ НА ДРУГОЙ БУМАГЕ! Ура, товарищи. Свершилось. На самом деле все просто: как только появились пресловутые дополнительные средства, они сразу же были брошены на улучшение качества журнала. Думаю, это станет приятным новогодним подарком для всех наших читателей. А уж как мы-то рады — словами не описать!

Теперь по пунктам.

1. В адрес рубрики "Вне компьютера" приходит огромное количество положительных отзывов (отдельные инсинуации, как, например, в первом письме, все-таки редкость). Пользуясь случаем и своим служебным положением, хочу поблагодарить всех тех, кому небезразлична судьба некомпьютерного игрового движения в нашей стране.

2. Конечно, было бы неплохо прикладывать к "Игромании" пару-тройку компактов, да еще и видеокассету в довесок (с пикантными сценками из жизни редакции). Однако все это только мечты — даже если сократить журнал вполовину, производство второго диска нам явно не грозит в ближайшие пару лет. Все-таки "Мания" хороша тем, что ее можно почитать в метро или на диванчике, а не только в непосредственной близости от компа.

Геймер

Полностью подписываюсь под высоконаучным описанием бумаги, данным в письме товарища. И, к превеликому счастью и безмерной радости на грани истерии, пациент действительно идет на поправку: есть вполне обоснованные надежды, что с января, после улучшения качества бумаги, с журналом уже смело можно будет ходить в место всеобщего посещения, не боясь себе ничего порвать (в оригинале письма было употреблено метафизически-жаргонное выражение "очко", мерзкое и отвратительное, но, тем не менее, как нельзя лучше передающее смысл и суть процесса). Серьезно: бумага действительно уже стоит лезвием под горлом, часто низводя на нет попытки сделать рулезный дизайн и пачкая имеющийся, делая несмотрибельными картинки и препятствуя многим начинаниям. Шансы на смену бумаги — не абсолютные, но вероятность крайне и крайне высока. Хотелось бы... так сказать, до порывания этого самого жаргонного термина ;)

Касаемо места, занимаемого прохождениями и руководствами на компакте. LOL. Для незнающих этого сокращения: они занимают там мегов пять как максимум. Предлагаю поиметь совесть и не придираться.

Письмо пятое

Здравствуй, уважаемая редакция "Игромании"!

Про X-BOX. Штука хорошая, да только как на ней работать, как на PCшке, вот вопрос. И мне кажется, "BOXомании" не будет (ведь уже есть "Игромания":)) Я лично свой комп на эту чудо-машинку от Билли никогда не променяю.

Ну, сейчас я хотел бы поддержать некоторые нововведения. Rulezz&Suxx стал крут, так держать! Рад, что не втаптываете игры в грязь зазря, а мнение автора очень лаконично (не то что во всяких там .EXE — сплошной треп).

Monstrum Magnum должен жить и побеждать (и ни в коем разе не исчезать)! Как, впрочем, и "Антихакер" (за который большое спасибо). Убедительно прошу продолжать это благое дело (в смысле — антихакерское).

И напоследок передаю вам заверения в вашей полнейшей рулезности и уникальности на территории России (в полном объеме передавать не буду, а то еще сервер ненароком рухнет:))

P.S. Вот у вас был крутой материал по аудиоплеерам. Я предлагаю сделать такой же по видеоплеерам (Quicktime, Realplayer и т.д.) с выкладкой их (или части из них) на компакт (который становится круче от номера к номеру; но хотелось бы побольше роковых и металлических саундтреков).

Преданный и скромный читатель — Shadow Hawk [dan@uralton.ru]

Катя

Пререкания на тему X-Box торжественно относим к следующему письму, а я перейду непосредственно к мыслям о журнале. Очень порадовала, на самом деле, оценка современной Rulezz&Suxx. Лаконичность и объективность — это действительно то, к чему мы стремимся, и я рада, что многие это видят и понимают. К сожалению, величайшая энциклопедия монстряков подошла к своему логическому завершению, однако мы ни в коей мере не намерены прекращать публикацию подобных неординарных материалов — в ближайшее время мы наверняка порадуем вас чем-нибудь вкусненьким. А вот антихакерской рубрике жить и здравствовать — как показывают ваши письма, это не только интересно, но и весьма полезительно. Ну и, разумеется, нашему всеглавнейшему редактору переданы пожелания наваять материал по видеоплеерам — идея действительно весьма интересна, а потому подлежит реализации.

Геймер

По затронутому предмету "роковых и металлических саундтреков" — ах, жаль и увы, но большинство народу по невыясненным причинам испытывает острые приступы аритмии и головной боли при включении моего любимого Emperor и иных не уступающих ему команд на полную мощность динамиков ;). Но кое-чего подобное подсовывать мы периодически будем... в аккуратных дозировках. Во упрочение, так сказать, и укрепление ;).

Внимание следующему письму. Несмотря на то, что дискуссия вокруг "Матрицы" и "Rulezz&Suxx", как и можно было ожидать, сделалась стрежнеобразующей вращательной осью сегодняшней "Почты", наиболее важным письмом мне представляется следующее. Точнее, не только письмо, но в большей степени ответ **Дмитрия Бурковского**, автора статьи **"ECTS. Записки автогеном"** в десятом номере. Прошу внимания. И умерьте эмоции... они вам еще понадобятся.

Письмо шестое



Так, так, так...

Значит, говорите, компьютер загнулся (ну, или загнется в скором будущем), окончательно и бесповоротно. Что ж, давайте обсудим ситуацию.

Говоря так, Вы слишком драматизируете нынешнее положение дел. Хотя рассуждения Ваши вполне логичны, но нельзя не учитывать ряд очень и очень важных аспектов. Начнем с того, что изготовлением PC в целом занимается не одна монопольная корпорация, а огромное количество компаний, выпускающих на рынок разнообразные устройства, "железо", то есть. И даже у такого гиганта, как *"Intel"*, есть свои конкуренты в лице *"AMD"*. Я не думаю, что эти и многие другие фирмы, выпускающие Hardware, согласятся уступить место билл-гейтовскому сообществу со своей X-box (и другим приставкам) и похоронить все разработки (естественно, они могут переквалифицироваться, но это не лучший вариант). Не стоит к тому же забывать и о производителях Software, которых тоже великое множество. Конечно, на ту сумму, на которую сейчас мы покупаем комп, можно было бы приобрести несколько разнообразных приставок и значительную игротеку к ним, но будем надеется, что



такая ситуация изменится в ближайшее десятилетие. Далее, достаточное количество игровой индустрии ориентируется на выпуск продукции под компьютер — мне не очень хорошо известна запредельная компьютеру игровая индустрия, но думаю, что это так. И потом, мне кажется, что стоит прекратить заниматься различного рода портацией. Допустим, PSX>PC игры не имеют особого успеха, если ни сказать большего? — вообще его не имеют. Зато PC>PSX игры неплохо приживаются на приставках. Таким образом, эти "игроделы" и "игроиздатели" продлевают жизнь приставкам, сокращая популярность компу. Кроме того, они ведь тратят на это деньги, которые при желании можно было бы потратить с пользой для дела, например, вытащить из долговой ямы хороший проект.

В общем, распыляться на тему жизни-смерти PC можно, наверное, долго, но остальные доводы по этому вопросу менее значимы, да и? кроме меня, их есть кому обсудить.

Виталий Ростовцев [vitro@newmail.ru]

Дмитрий Бурковский

Верите, нет, — я не хочу смерти PC. Мне даже Microsoft пока за статьи еще ничего не приплачивает. Более того, я согласен с Вами — то, что компьютер в нашем с вами привычном понимании находится на последнем издыхании, это чистейшей воды неправда. Просто он уже умер, вот и все. Я набиваю этот текст на мертвеце, утопической мечте об универсальной платформе Абсурд? Отнюдь. Давайте попытаемся понять, чем компьютер отличается от игровой приставки, а? Начнем с атрибутов последней. Подключение к телевизору? Легко. Геймпад? Давно. Графическая производительность и специализация на играх? А вы его для вычисления траектории низколетящих объектов используете или все-таки для чего-то другого? Вот зачем 90-процентному большинству, не занимающемуся анимацией, нужен 3D ускоритель? Ладно, посмотрим с другой стороны. Что мы считаем (считали) атрибутами истинного PC. Клавиатура и мышь? Была еще у Panasonic 3DO. Сейчас — вполне стандартный аксессуар. Подключение к монитору? Все приставки, начиная с Dreamcast. Модем и выход в Интернет? Опять же, первый Dreamcast, далее со всеми. Жесткий диск? Будет в X-Box, и даже сама Sega считает его хорошей идеей. Подключение всевозможных периферийных устройств? В Sony PlayStation 2 есть USB, X-Box же сможет похвастаться даже Fireware, недоступной пока нашим с вами PC. Windows и порнография? Уже. Даже пираты научились русифицировать диски под PlayStation и забивать их всякой дрянью, ничего святого не осталось. Что-нибудь еще? Ах да, возможность модернизации... Миф это, поверьте, миф! Реально каждый новый процессор требует смены материнской платы! А за ней идет и не работающая на новой частоте память, и устаревшая видеокарточка, и слишком маленький винт... Вдумайтесь — если не вкладывать в компьютер не менее 300 USD в год, то через два-три года его надо полностью менять! А любая приставка за те же 300 живет до пяти лет. Более того, Sony и Microsoft убили главный козырь PC-модернизации — обратную совместимость. С приходом новой приставки библиотеку игр для старой не нужно выбрасывать, они прекрасно будут на ней работать. Нечто новое в консольном бизнесе, кстати. Итог? Вы действительно его хотите? Такой вещи, как PC, не существует. Он *ничем* не отличается от приставок, а последние — от него. Есть лишь x86 архитектура. Да и она с блеском перекочует под X-Box.

Теперь что касается непосредственно озвученных вами доводов. Не против, что по порядку и под цифрами?

1. Отсутствие монополии — это беда PC. Любой экономист Вам скажет, что монополии гораздо более живучи — их есть кому поддерживать, есть кому вкладывать в них деньги, ухаживать и поливать. Рынок PC — ничей. Его можно и похоронить

2. Hardware — более того, они уже переквалифицировались. Intel будет производить процессоры как для X-Box, так и для высокопроизводительных серверов и рабочих станций, AMD ему будет в этом всячески мешать. nVIDIA займется снабжением Microsoft видечипами, ATi вернется к Apple, Matrox возобновит линейку узкоспециализированных адаптеров, 3dfx окончательно сдохнет или перейдет под крыло SGI

3. Software — видимо, последние новости Вы все-таки упустили. Именно производители софта под PC дружными косяками встают под знамена Microsoft. Вы будете смеяться, но там *все*. В одном пресс-релизе 140 *крупнейших* компаний. По скромным оценкам, это 93% мейнстримного PC-рынка. Причина? x86 архитектура. До боли знакомая. Не нужно никаких middleware, не нужно каждый раз с приходом новой приставки переучиваться заново.

4. Цена — вряд ли изменится, даже в два ближайших десятилетия. Цена среднего PC действительно упала за последние восемь лет с 1500 USD до 1100 USD, но hi-end игровой компьютер как стоил две "штуки" американских рублей, так стоит и по сей день.



5. Сопутствующие товары, периферия — как отмечалось, она, по большему счету, универсальна. Особенно в наш век USB и Fireware. Да и разницы в производстве особой нет — на рынке консолей все те же имена плюс два-три новых для Вас названия

6. Портирование игр — боюсь, Вы не правы. Спросите любого приверженца консолей, что он думает, скажем, о Diablo под PSX. Подозреваю, что тот ответит приблизительно то же самое, что вы сказали бы о Resident Evil 2 на PC. А ведь на своих платформах это бесспорные лидеры, черт бы их побрал! В этом опасность X-Box. Если дяде Билли удастся заставить своих покупателей играть в классические PC-игры наравне с приставочными, грамотно смешав файтинги, гонки, симуляторы, экшены и стратегии, то вы можете спокойно нести свой компьютер в утиль — продукты для него будут выпускаться только лишь из жалости к платформе. Дальнейшая судьба видна даже без дополнительной оптики — с каждым годом перенесенные игры приносят все меньше денег, их общее количество сокращается, они фактически деградируют, ибо издатели решаются вкладывать деньги лишь в гарантированно удачные проекты, а оставшиеся самые стойкие приверженцы PC либо приобретают ненавистную приставку очередного поколения, либо отказываются от игр. Что Вам ближе — выбор как бы за Вами.

А вообще, спасибо за письмо. Видимо, судьба нашей с вами любимой платформы еще хоть кому-то интересна. Странно, не находите?



Геймер

Будучи в "Навигаторе" (есть такой игровой журнал), я изрядно вдохновлялся лозунгом "PC only and forever". Похоже, лозунг стремительно теряет свою актуальность и рискует превратиться в издевку. Впрочем, переименовывать журнал в "Коробкоманию-Х", как выразился автор письма, покамест тоже никто не собирается ;)

Комментарии и соображения принимаются.

Письмо седьмое

Об MTG. Я не играю в карты потому, что нет перевода на русском. Мне неинтересно переводить во время игры. Но вы говорите, что игра не появится на русском, пока не будет много поклонников MTG. Получается "заколдованный круг". Разве что пираты выпустят русифицированную MTG :).

Lei [kendiu@chat.ru]

Катя

Парадокс в том, что большинство людей, играющих в Мэджик в России, английского языка не знает. И почему-то им это ни разу не мешает. Просто для того, чтобы научиться играть в "Магию", тебе понадобится всего-то набор из 20-30 ключевых слов, которые ты легко запомнишь в первый же день. Я даже готова привести список всех этих слов в журнале, да боюсь, что мне не позволят — все-таки места журнального жалко. Более того, правила MTG переведены на русский (даже перевод карт можно найти на широких интернетовских просторах), а это единственное, что может вызвать затруднения. Так что "переводить во время игры" особо-то и не приходится — это умение возникает автоматически и довольно быстро. И (это мое личное наблюдение) со временем к английскому языку настолько привыкаешь, что изучать его становится гораздо легче.

Ну а пиратского MTG просто не будет. И не потому, что затраты на типографию такого класса будут окупаться только при огромных тиражах. И даже не потому, что настоящие игроки никогда не станут покупать пиратские карты (ведь ими нельзя будет играть на турнирах). Просто в переводном пиратском виде эта игра уже не будет Мэджиком — это будет совершенно другая игра, пусть даже с точно такими же правилами. Ведь MTG — это не только игра и правила, это целая индустрия с огромными турнирами мирового класса, с централизованной поддержкой клубного движения, с постоянно обновляющимся ассортиментом, с системой DCI-рейтингов для всех игроков. Это все равно что выпускать пиратские "Мерседесы" или "Боинги" — гораздо проще и дешевле создать что-то свое, особенное

Геймер

Позволю себе не согласиться со многим из того, что высказала наша очаровательная Катя. Действительно, MTG можно освоить с минимальными знаниями английского. Тому масса примеров и подтверждений. Однако не соглашусь, что имеет смысл мучиться и напрягаться, если вообще английского не знаешь. Это реально, но слишком трудоемко, плюс текст некоторых карт, не зная языка, понять безумно сложно. И ключевых слов отнюдь не 20-30, а гораздо больше. И черта с два вы их за день выучите.

Появление пиратского MTG, как мне кажется, могло бы привести к коренному преобразованию всей системы "Магии" в стране. Когда можно сделать себе колоду не за 300$, а за 300 рублей... почему-то мне кажется, что и турниры, и DCI-рейтинги, и многое другое будет послано коту под хвост, уж слишком очевидно денежная разница. Останутся только те, кто либо играет в "Магию" на профессиональном уровне, либо по причине заработков не видит особой разницы между 300$ и 300р. А самое вероятное — народ будет покупать и пиратские, и легальные карты в различных пропорциях в зависимости от собственного достатка. И еще: смотря как наши предполагаемые пираты напечатают. Если фальшивые карты нельзя будет отличить от настоящих... гм. Деньги подделать сложнее, и то умудряются. А отдельные карты стоят по 10-25$, и таких карт не так уж мало.

Вообще же и в целом, если отвлечься от темы пиратства (кстати — я его отнюдь не поддерживаю, а то бывают отдельные любители чуть что за наган хвататься), то самым оптимальным и приятственным, что можно себе представить, будет появление "русского MTG" — аналогичной игры, созданной в России, продающейся за приемлемые деньги и полностью на нашем родном языке, а не на всобачивающемся в нашу жизнь из всех щелей задолбавшем английском. Хотелось бы.

Письмо восьмое

Я в полном восторге от энциклопедии монстров. Не претендую на лавры мастера, но хочется кое-что добавить от себя. Дело в том, что я нашел реальный прототип василиска. Пресловутый Плиний Старший называл василиском небольшую змею из Ливии, отличающуюся белым пятном или гребнем на голове и способностью передвигаться с царственно поднятой головой. Ее яд обладал такой силой, что мог убивать на расстоянии. Все приметы (за исключением сверхяда) идеально подходят к песчаной эфе, змее, обитающей в Средней Азии. Песчаная эфа имеет на голове заметное белое пятно и ползает по раскаленному песку боком, приподняв немного голову.

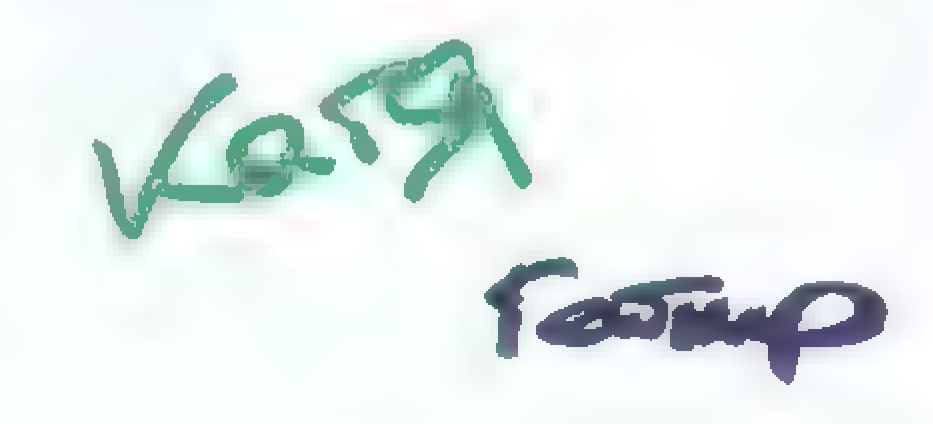
Александр Львович, он же Alv [mpf@rednet.ru]

Геймер

Письмо в комментариях не нуждается, и выражу надежду, что вам было столь же любопытно прочесть рассказанное, как и мне. До встречи в Новом Году. Если, конечно, не произойдет обещанного армагедонического апокалипсиса на исходе тысячелетия — оно, если кто не знает, именно сейчас заканчивается, а не год назад. Впрочем, как бы то ни было, на каком-нибудь свете да увидимся. И продолжим обсуждение ваших писем ;)

Катя

На этой оптимистичной ноте прощаемся и желаем вам удачной встречи Нового Тысячелетия. Увидимся в январе!



На письма отвечали
Катя (kat@igromania.ru) и
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru),
а также
Дмитрий Бурковский (richy@igromania.ru)



разработчики шутят

В этом номере "Мании" мы публикуем еще несколько "шуток" разработчиков игр и различного софта (первая часть была опубликована в прошлом номере журнала) и небольшую подборку анекдотов.

Adobe Photoshop 4.0

— Удерживая Ctrl+Shift+Alt, выберите Help | About Photoshop;

— На сплэшскрине появится надпись "Big Electric Cat" вместо обычной, картинки тоже изменятся;

— Нажмите Alt для просмотра списка авторов.

Секретные сообщения (David Gross):

— Вызовите изображение Big Electric Cat, как описано в предыдущем тексте;

— Удерживая Alt, нажмите на большой глаз и нажмите Ctrl (не отпуская Alt);

— Отпустите Alt, и на списке авторов появятся скрытые сообщения.

MS Word 7.0

Разработчики

— Создайте новый документ;

— Наберите "Blue" (без кавычек);

— Выделите это слово;

— Из меню выберите пункт Format Character,

— Присвойте слову синий цвет и жирные буквы (болд);

— Войдите в Help | About и щелкните мышкой на картинке.

Прикол с меню

— Запускаем Word 97.

— Нажимаем LeftShift+LeftCtrl +LeftAlt и мышкой кликаем на панели (где находится "Файл-Правка-Вид-Вставка" и т.д.); удерживая мышкой, переносим любую надпись. Таким образом, у вас может быть надпись из повторяющихся названий. Убрать — с нажатым Alt.

Netscape Navigator

Набор команд

1. Наберите в строке URL "about:abcdef" (вместо abcdef можно набрать что-нибудь другое).

2. Наберите "about:photo" — появится фотография авторов

3. Наберите "about:authors" — список авторов

4. Наберите "about:mozilla" — сами увидите, что появится.

5. Наберите "about:???logo", где ??? может быть java, qt, rsa или вообще отсутствовать — заставка.

6. Наберите "about:global".

The FishCam

Просто нажмите Alt+Ctrl+F.

Убирание строки статуса

Нажмите Alt+Ctrl+S. Для включения — нажмите это снова.

Список URL

Нажмите Alt+Ctrl+T.

1994

— Идите в Help | About;

— Поводите курсором мышки вокруг большой буквы "N";

— Белые области вокруг буквы ссылаются на "about:1994".

Norton Utilies for Windows 95

На экране "About" одновременно нажмите "N", "U" и "9". Вам представится возможность лицезреть фотографии авторов.

Windows 95 — font animation

— Сгрузите файл property.zip с сайта Microsoft;

— Установите расширение свойств шрифтов ttfext.dll;

— Перезагрузите Windows;

— Откройте папку Fonts;

— Нажмите правую кнопку мышки на шрифте Times New Roman;

— Выберите "Свойства шрифта";

— Нажмите Tab при чтении "TrueType Credits". ■

анекдоты

Программист на приеме у глазного врача.

Доктор: "Вы можете прочитать эту строчку таблицы?" (Показывает "КШМЫБИ".)

Программист: "Доктор, у вас кодировка неправильно настроена".

▲◆▼

На конкурсе "Windows 2000", проводившемся компанией Мелкософт, победила версия, которая при запуске компьютера проводит контрольное форматирование винчестера и голосом Билла Гейтса произносит: "Хана complete"

▲◆▼

Из разговора провайдера с клиентом.

— Теперь нажмите "OK". Сейчас Windows предложит вам перезагрузиться. Не соглашайтесь.

— А что делать?

— Торговаться!



"Всех денег не заработать! " — огорченно сказал Билл Гейтс, уходя в отставку.



В кои-то веки программер идет домой засветло. Все вокруг красиво: де-

ревья, птички, облачка... Останавливается он и говорит:

— Вот ведь, черт, и ведь без всякого OpenGL!..



Внимание! Осторожно — вирус! Если вы получите по почте мессагу, где в качестве subject стоит "повестка", а отправителем числится "военкомат", ни в коем случае не открывайте ее. Немедленно удаляйте ее вместе с конвертом. Внутри может оказаться опаснейший вирус, полностью лишающий вас возможности работать на компьютере. Форвардируйте это сообщение всем, с кем вы ведете переписку.

▲◆▼

Сидят два хакера, и в эту комнату заходит кот. Один хакер спрашивает:

— Твой кот?

— Да, мой. Зухель зовут!

— Почему Зухель?

— Вот смотри, — берет веник, тычет им в кота и говорит: — Зухель, коннект!

Кот:

— Пшшшшшшшшшшшшш!

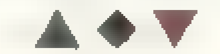


Заходит как-то программист в компьютерный магазин, долго ходил, смотрел, все высматривал. Потом подходит к продавщице и просит посмотреть каталог, затем, минуту спустя, спрашивает:

— Извините, это у вас цены или номера ICQ?..



В Windows 2000 рядом с пунктом "Выполнить... " появился пункт "Выполнить недопустимую операцию".



Перевод сообщения "Abort, Retry, Ignore? ": "Аборт повторить или игнорировать?".

▲◆▼



Программист знакомится с девушками:

— Девчонки, хотите чаю?

— Нет!

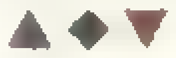
— А кофе?

— Нет!!

— А водки?

— Нет!!!

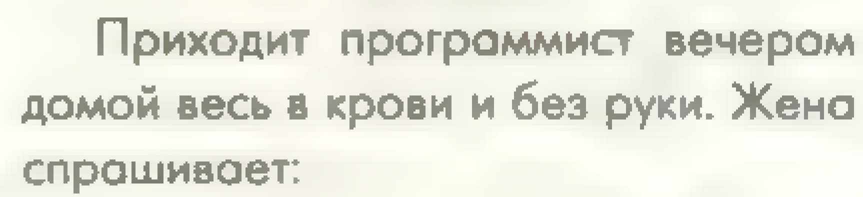
— Странно... Стандартные драйвера не подошли.



Решил хакер блины испечь. Первый блин у него вышел, как водится, комом. А вот второй — екзешником.



Приходит программист вечером домой весь в крови и без руки. Жена спрашивает:



— Что с тобой случилось???

Программист:

— Да вот, понимаешь, в кулер засосало...



На Украине успешно закончен перевод языка BASIC на национальный язык, теперь оператор GOTO там записывается: ПЫДИ НА.



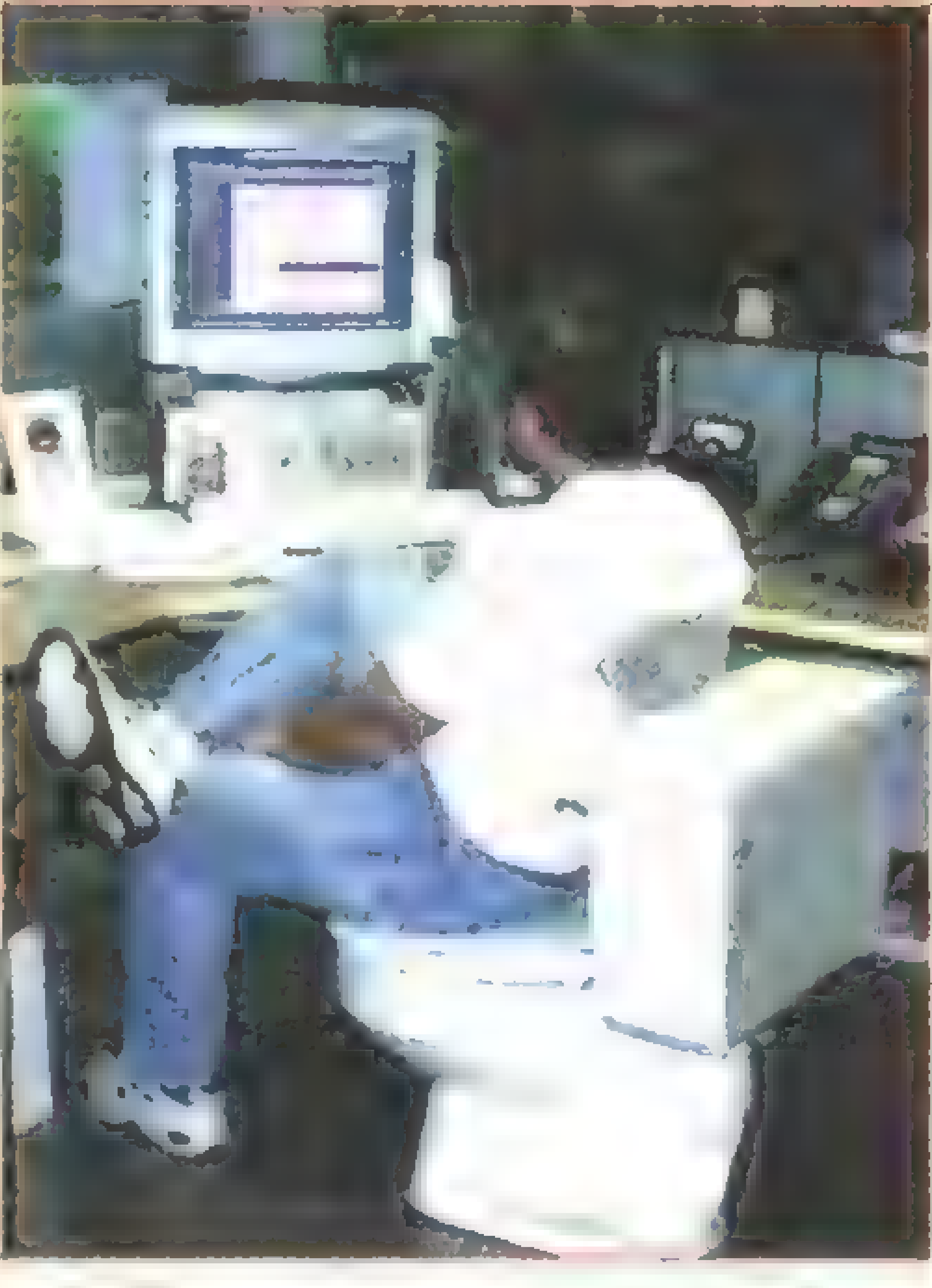
Приходит один фидошник к другому на день рождения. Приносит открытку, такая навороченная, жутко красивая, на ней красивыми буквами выведено: "Поздравляю с Днем Рождения! ".

Именинник открывает открытку, а там большими корявыми буквами написано: "САБЖ".



Разговор двух компьютеров:

— Я своему ламеру говорю "Fatal Error", его сыну — "Game over", а сам — Online, Online, Online...



Аварийный выход из Windows: "Выдерни шнур, выдави защитный экран".

▲◆▼

— О, у меня хороший пылесос, — говорит клиент.

— Да какая разница, какой, — отвечает приятель.

— Ну, ты не прав, — говорит клиент. — Вот ты ценишь хороший компьютер. А это — хороший пылесос.

— А-а, — протягивает приятель и берет упомянутый пылесос в руки. — Пентиум.

▲◆▼

Приезжают американцы к нам и спрашивают:

— Вы с какого возраста детей учите на компьютерах работать?

Наши отвечают:

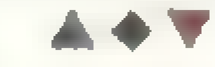
— С первого класса!

Американцы:

— Ух ты, а можно посмотреть?

Приводят американцев в первый класс. На парте стоит четыре компьютера. Учительница говорит:

— Петров, возьми один компьютер и поставь его на подоконник. Дети, сколько компьютеров осталось?



Реальная ситуация.

— Помогите! У меня Word при печати вместо букв квадратики выводит! Help! Help! Что мне делать? Посоветуйте!

— А ты в квадратики нужные буквы вписывай... ■

новогодняя викторина для читателей "Мании"

Двенадцать

С Новым Годом вас, дорогие читатели! Ну вот, самое важное сказано. Теперь о гораздо менее важном, но, впрочем, не менее приятном и интересном. Не желая отпускать Старый Год за просто так, мы подготовили Викторину, предназначенную в первую очередь для постоянных читателей "Мании".

Двенадцать номеров. Каждый номер — десятки статей. Некоторые статьи запоминаются надолго, другие — проскакивают мимолетно, откладываясь в глубинах сознания...

Двенадцать вопросов. В каждом номере было выбрано по одной из наиболее заметных и значимых статей. Из каждой был взят фрагмент текста. И на его основе поставлен вопрос.

Двенадцать номеров — двенадцать статей — двенадцать вопросов. Ничего сложного, если у вас собрана вся подборка номеров "Мании" за этот год. Впрочем, если ваша домашняя библиотечка недосчитывается пары-тройки номеров — ничего страшного! Все вопросы подготовлены таким образом, что, читая журнал, вы наверняка легко вспомните или догадаетесь, о чем идет речь в каждом случае.

И — двенадцать призов! На кону Викторины:

Пять вполне себе легальных версий Red Alert 2 (предоставлены компанией *"Софт Клаб"*)!

Три не менее легальных коробочных версии "Противостояния III" (предоставлены компанией *"Руссобит-М"* — и не забудьте ознакомиться с ее информационным блоком на нашем компакт-диске)!

По коробке также заслуживающих всяческого уважения игр "Рыцари Поднебесья" и "История войн: Наполеон" (предоставлены постоянно снабжающей вас и нас призами компанией *"Бука"*)!

И, наконец, уже от "Игромании": две подписки на полгода с компакт-диском и — внимание! — одна подписка на весь две тысячи первый год, тоже с компакт-диском!!

Итого — двенадцать! А распределены призы будут следующим образом:

1. Мы определим первые двадцать четыре письма, содержащие полностью правильные ответы. Думается, наши читатели, живущие вдали от Москвы, не будут в обиде, так как при таком количестве претендентов они имеют все шансы стать победителями даже несмотря на некоторое опоздание, с которым добирается журнал до отдаленных уголков России.

2. Имя каждого из двадцати четырех соискателей будет записано на листке бумаги, каковые будут тщательно свернуты, опущены в корпус от главноредакторского компьютера (кстати, главред еще не в курсе, бедолага...) и не менее тщательно перемешаны.

3. Дальше — как распорядится фортуна. На каждый приз из корпуса будет извлекаться по одному листку. Двенадцать из двадцати четырех станут победителями Викторины. И это самый честный лотерейный розыгрыш призов, каковой в состоянии придумать прогрессивное человечество (гм... н-да, во всяком случае, нам не грозит смерть от скромности...).

Таковы условия. А теперь внимание — вопросы! И пусть вам улыбнется удача :)

Двенадцать вопросов

№1(28) за январь 2000 года



"Куски, на которые рвет жертву оверкилла. Духовная награда меткому гранатометчику Составляет одну из главных эстетических ценностей шутера". Какое именно слово скрывается под этим жутким определением?

№2(29) за февраль 2000 года

"Как вы можете догадаться, на основе движка объединенными усилиями ElectroTECH'а и Alter Ego должна была появиться игра про танк, который всех убивает". Как называлась эта игра и появилась ли она?



№3(30) за март 2000 года

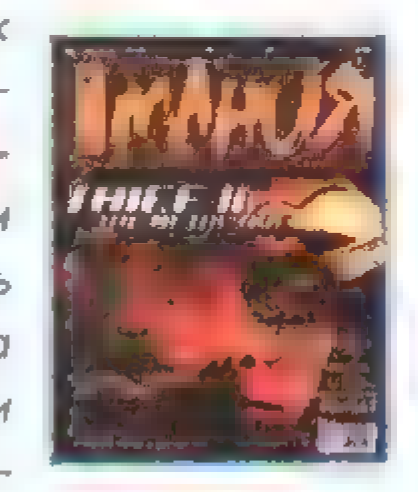


*"Лишнее подтверждение могущества мультиплеера было получено нами в ходе посещения недавно состоявшегося чемпионата по Unreal Tournament. Первого, кстати, в России официального чемпионата по этой игре. Большого, размашистого, происходившего в прекрасно оборудованном клубе <**-*******>...".* Назовите этот достаточно известный московский компьютерный клуб. Между прочим, его название упоминается и в этом самом номере, который вы сейчас в руках держите

№4(31) за апрель 2000

"— Что будет, если CABAL женится на EVA? — Не знаю, но говорят, что Tiberian Twilight..." Эпиграфом к статье по какой игре является этот вымышленный диалог?

№5(32) за май 2000



"По России за год проходит немало, как их называют, "полевых ролевых игр". Участвуют тысячи. А еще бывают съезды и фестивали, на которые собираются представители многих ролевых групп, чтобы представить свои проекты, пообщаться, посмотреть на театральные выступления и послушать песни бардов (фестиваль веды)... Подобные фестивали — связующие звенья, сплавляющие воедино ролевое движение в стране". Как называется фестиваль, о котором идет речь в статье?

№6(33) за июнь 2000



"Со временем я понял, что основное в MUD'ах — взаимодействие игроков друг с другом, именно поэтому эти игры столь популярны. Ни в каких других играх вы не сможете общаться (или соревноваться) с таким количеством людей одновременно. Надо сказать, что текстовый интерфейс не очень мешает, стоит лишь чуть поиграть, и вы увидите: если у вас есть фантазия, то текстовые описания рождают гораздо более яркие образы, чем могут нарисовать художники, создающие графику для компьютерных игр. Я достаточно быстро привык ко всему этому и стал настоящим фанатом, а примерно полгода назад группа энтузиастов, в которую вхожу и я, открыла собственный игровой сервер — ... ". Как называется этот игровой сервер?

№7(34) за июль 2000

"Это сейчас PC "рулеззз форева", а ведь не так давно лучшей платформой всей времен и геймеров был <...>. Многие, можно сказать, провели свою молодость с этим компьютером, в том числе и я... Эх, классная была машина, ничего не скажешь! Как хочется иногда достать со шкафа изрядно запылившийся <...> и сыграть в Elite!" О каком именно изобретении гения человеческого ведется речь?

№8(35) за август 2000



"Я был главным дизайнером Fallout 1. Написал пособия для двух Fallout. В команде дизайнеров Fallout 2 меня не было. Вообще же до этого я работал над Stonekeep, Fallout 1, M.A.X. 2, Starfleet Command. А теперь — над <...>". Над какой игрой сейчас работает бывший главный дизайнер первого Fallout, и как его величают по имени-фамилии?

№9(36) за сентябрь 2000



"Шок от созерцания неупокоенной личности таков, что наблюдатель мгновенно стареет на десяток лет, а единственное прикосновение духа может состарить аж на сорок. Словно одного этого недостаточно... Но еще <...> способно вселяться в живых людей, полностью захватывая контроль над их телом и вытесняя их личность". Отрывком из описания какого существа является приведенный текст?

№10(37) за октябрь 2000



"Обычно игровые журналы забивают кучу страниц этакими "картинками с выставки", рассказывают, как там все было круто, как их представители туда съездили и, конечно, какие игры там были впервые (или не впервые) продемонстрированы народу. В данном случае говорить оказалось не о чем". О какой выставке ведется разговор в статье?

№11(38) за ноябрь 2000



"Этой игры еще не существует. Ее никогда не будет выпускать корпорация 3DO. Это наш проект. Насмотревшись на то, что вытворяет компания-производитель над прекрасным сериалом, идя по пути дебилизации игры... собрались мы всем скопом и порешили сделать свою игру — будем продолжать сериал сами Да так, чтобы было интереснее, сложнее, больше, в общем, лучше, чем предыдущие игры". Над каким проектом работают люди, вывесившие у себя на сайте официальное заявление, с отрывком из которого вы только что ознакомились?

№12(39) за декабрь 2000



"Пытаясь отгородиться от реальности или попросту подменяя ее новыми идеалами и целями, мы не учитываем одного очень важного момента. Человеческий организм по природе своей рассчитан на функционирование в реальной физической среде. Возможно, уход от реальности в игровое компьютерное пространство приведет к тому же эффекту, к какому привело крысу излишне частое нажатие на "кнопку удовольствия". Получив небывалый простор возможностей и необходимость построить новый идеал бытия, мы попросту "сгорим"." С каким литературным произведением проводится аналогия в статье, фрагмент из которой вы только что прочитали?

Куда, чего и как

1. Если вы отправляете письмо по обычной почте, в графе "Кому" не забудьте указать название Викторины — "Двенадцать". Если вы пишете по электронной почте, то, опять же, поставьте "Двенадцать" в теме письма. Или просто число "12" — ведь это сэкономит время печати на целых восемь знаков!!

2. Если пишете по обычной почте, укажите, как с вами можно связаться (например, телефон и код города можете написать). Если по электронной — по идее, вашего e-mail нам будет достаточно, главное, чтобы он у вас остался к моменту подведения итогов, а то сами знаете — смена провайдера, и со всеми вытекающими... Ну и подписываться не забывайте, конечно. Страна должна знать своих героев! Ну а нам так и подавно не помешает быть в курсе, кто у нас в Викторине победил. И вообще любопытно, и как-то обращаться при торжественном вручении призов нужно...

3. Ответы высылайте, как обычно, на *editor@igromania.ru* либо на адрес редакции:
109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.
Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают условные "сутки опоздания".

4. Викторина проводится до конца января. В февральском номере будут опубликованы имена победителей и ответы.

Викторину "Двенадцать" подготовил Геймер (gamer@igromania.ru)

НОВОГОДНИЙ КРОССВОРД

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ?..

Приветствую вас, о пытливые читательские умы, на самом издевательском Кроссворде, когда-либо публиковавшемся в "Игромании"! Долго я думал, чего бы такое сделать, пакостное и торжественное, учитывая, что Новый Год на дворе и тысячелетие идет к своему неумолимому завершению, грозясь нам катаклизмами и армагеддонами. И, продумав непродолжительное время, сделал. Отгадывайте. Пакостное — это вопросы. А торжественное — призы. Первые четверо, приславшие правильные ответы, будут вознаграждены либо коробочной версией Diablo II (от компании "Софт Клаб"), либо столь же коробочной версией "Проклятых земель", любезно нам предоставленной (точнее, предоставленных, т.к. их две) компанией "Nival Interactive". Распределение призов будет произведено в случайном порядке. И... гм... должно быть, желаю вам удачи! — как бы тяжело она вам ни далась...

P.S. Да — чуть не забыл! Точнее, забыл, но вспомнил. Кроссворд полностью составлен по названиям игровых компаний и известных компьютерных игр. Если в скобках не указано, чье именно название (компании или игры) имеется в виду, значит — игры. Вот теперь отгадывайте.

Геймер



По горизонтали

1. "Лорд создал Хаос и разделил его на две части: Свет и Тьму. Он вдохнул в них жизнь, и так родились Дух Света и Дух Тьмы. Но Принц был одержим навязчивым желанием свергнуть своего отца." Такими словами начинается предыстория, положенная в основу долгостроя некой испанской компании. Эта игра, по идее, может оказаться не меньшим шоком для жанра, чем Rune. Для того же жанра. */второе из трех слов в названии компании-разработчика/* **3.** Обретая материальность в реальном мире, он алчет отмщения своему хозяину. Вынужденный прорываться через темные королевства Носгота, он должен убивать нежить, подобную себе; только тогда он может поглощать их души и получать энергию, поддерживающую его существование. Впереди его ждет финальная битва... с тем, кто был главным героем первой части игры. */последнее слово/* **5.** Давным-давно в далекой галактике... и т.д. Эта история начинается в близости Дрейтон Небьюла, где Rookie One выполняет задачу составляющего звена разведывательного патруля Повстанцев. Он расследует исчезновение звездолета Повстанцев около Дрейтона, региона с богатейшей мифологией... мифы которого посвящены исчезновению звездолета. */одно из слов/* **8.** И снова люди мочат окрысившихся на них инопланетян. Жанр vehicle-based combat — сражения на запредельной технике будущего. Издатель: вспомните POD. Разработчик: Frontier Developers, и в первую очередь — Дэвид Брэбен, имеющий прямое касательство к созданию легендарной "Элиты". С вас — название игры. **10.** Одна из немногочисленных игр, равно популярных и на PC, и на игровых автоматах... Плоская двумерная фэнтезевая аркада, появившаяся много-много лет назад, царившая в наших умах и сердцах. А как дрался тот гном с огроменным топором в руках?! Фантастика! Сколько монстров мы с ним положили, под поощрительное попискивание PC-скрипера. Если вы знаете игры, вы знаете эту игру. */первое слово/* **11.** Одна из лучших real-time стратегий, выпущенная, к удивлению многих, компанией Microsoft. */одно из слов /* **13.** Hab-12. Malice. Назовите компанию. **15.** Адд-он к Unreal, один из фрагментов названия. **18.** Одна из лучших, извините за бранное слово, головоломковых игр, продолжения которой выходят и по сей день. */одно из слов/* **20.** Они породили EE. Вы понимаете? EE. Ту самую, которая. */второе слово названия компании/* **23.** Феодальная Япония — время, когда храбрость соседствовала с обманом, честь с предательством, преданность с убийством. Эпическая стилизованная стратегия. Назовите ее. **25.** Клинок в руки — и по сусалам, и по сусалам... их всех... Гибрид 3D Action и файтинга, с вращающейся камерой и тотальным месиловом на мечах. */одно из слов/* **26.** Величайший сердцеед всех времен, женщин, рас и национальностей */одно из слов названия седьмой серии с его участием/* **27.** Грабежи и вымогательства украсят ваш путь по Карибскому морю семнадцатого века. Абордажи, похищения, разбои в городах. Вы подчиняетесь только тем правилам, которые устанавливаете сами. Вы — капитан судна, усаженного пушками подобно ежу. Ваш выбор — сделаться капером (privateer) или пиратом, в игре от Eidos, называющейся — облегчу вам задачу — Cutthroats чего-то там. */слово из "чего-то там"/* **29.** Warhammer, одно из компьютерных воплощений. */слово из названия/* **30.** Это не Baldur's Gate. И не Planescape Torment. И вам надо вписать в сетку Кроссворда одно из слов названия. **32.** Он есть почти в любой игре (а нет его, например, в Тетрисе). **34.** Return to Krondor явился продолжением известнейшей игры, наименования которой вам ведомо и слово из наименования которой вы впишите в сетку Кроссворда. Наверное.

По вертикали

2. Парк детских аттракционов, и вы — в роли управляющего. */второе слово/* 4. "Тебя посадють, а ты не воруй!" */одно из слов названия одной из двух частей/* 5. Они причастны к Aliens versus Predator, Gunlok, The Mummy, Rainbow Six, Mission Impossible, Klustar и Asterix: The Reach for Dogmatix. Кто они? 6. Elder Scrolls. 7. Не будем усложнять. Всего лишь Tomb Raider. Всего лишь одно из слов одного из названий. Вот как все просто. 9. Компания во главе с Филом Штайнмейером (Phil Steinmeyer), являющаяся разработчиком Heroes of Might and Magic I/II и Railroad Tycoon 2, начинала с игры наподобие Close Combat, причем задолго до появления Close Combat на свет. А именовалась та игра... */первое слово/* 10. Ваша команда прибывает на Марс, имея задание выяснить, почему находящаяся на планете база уже долгое время не подает никаких сигналов... Жанр — action/adventure. Локализация в России — компания "Бука"; впрочем, отгадать вы должны второе слово именно английского варианта названия. 12. Известнейшая композиция "Металлики"... ой, извините, это из другой оперы. Давайте так: свежеизваянная джейсобондовщина на PC. Одно из слов. 16. Задам-ка я вам вопрос на засыпку; а то как-то все больно элементарно получается... Много-много лет назад (а именно — в 1996 году) появился демонстрационный ролик игры, при просмотре которого у людей буквально-таки отваливались челюсти. Это был средневековый экшен-файтинг, не только предвосхитивший позднее вышедший Die by the Sword, но и раз в пять превосходивший его, например, по уровню анимации персонажей... Игра так и не выродилась на свет. Но ее запомнили. Она называлась Into The *******. 17. Продукт жизнедеятельности компании Ion Storm. */слово из названия/* 18. Робофайтинг (вам надо вписать в сетку Кроссворда одно из слов), в наименовании которого значится четырехзначное число. 19. И снова не будем мудрствовать: Need For Speed, одно из слов одного из названий. 21. Это слово названо (в буквальном смысле названо, никаких подколов!) в вопросах Кроссворда. Вам придется проявить смекалку и сообразительность, а также продемонстрировать непредвзятость мышления, чтобы отыскать его. 22. EA Sports. 24. Многопользовательский 3D Action от Funcom, выходящий вот буквально со дня на день. */первое слово/* 28. И снова (буду тверд в своих подлых инсинуациях): EA Sports. 30. Grand Theft Auto. 31. Внимание, издевательский вопрос! Electronic Arts. 33. Ммм... разработчик одного из наиболее грандиозных 3D Action.

Комментарии

1. Все слова, зашифрованные в Кроссворде, даны на английском языке. 2. 2. Ответы на Кроссворд будут опубликованы через номер — в феврале. Тогда же будут объявлены победители. 3. Решения присылайте на ***editor@igromania.ru*** или на ***почтовый адрес*** редакции. 4. За сотворенное издевательство и надувательство, по недоразумению наименованное Кроссвордом, благодарить (залпом из BFG в упор) некого ***Геймера***, который *gamer.sobaka.igromania.ru*. ■



Конкурс проходит в рамках серии "Основы профессионализма в Magic: The Gathering" при поддержке компании "Саргона"

ПЯТЬ ТУРНИРНЫХ ЗАДАЧ

Новый номер, новый конкурс. Мы продолжаем делать акцент не столько на доскональное знание различных аспектов правил MTG (хотя и это имеет место быть, конечно), но в первую очередь на логичность мышления и умение сориентироваться в неожиданных игровых ситуациях. Например, пятая задача, над которой вам, судя по всему, предстоит промучиться немало времени, окажется в равной степени сложной и для профессионала, постоянно посещающего турниры, и для новичка, совсем недавно более-менее сносно научившегося играть. Описанная в ней ситуация не относится к числу стандартных и, как вы быстро убедитесь, начав с ней разбираться, не подразумевает шаблонного решения. Придется повертеться.

Для нынешней подборки задач характерна и еще одна относительно новая вещь: перечисление находящихся в колоде карт с предоставлением отвечающему возможности выбрать, какие именно наиболее оптимально (или жизненно необходимо) использовать в каждом конкретном случае. И — для тех, кто по каким-либо причинам не имел счастья решать задачки в предыдущем номере, приводим пояснение насчет шестой, дополнительной задачи. Смысл ее в том, что вы можете на свой выбор заменить ею любую из пяти основных или компенсировать возможное некорректное решение той или иной задачи.

Первый вариант. Вы видите, что, например, четвертая задача представляет для вас сложность (что, кстати, очень даже может быть). Ну не получается ее решить, и хоть тресни! В таком случае вы можете прислать решения первой, второй, третьей, пятой и дополнительной задачек, вообще обойдя четвертую вниманием. Если все пять присланных в итоге окажутся решены правильно, значит, все нормально и у вас есть шансы на победу.

Второй вариант. Вы решаете все пять задач и дополнительную, после чего всем скопом их присылаете в редакцию. При проверке мы видим, что одна из основных пяти задач решена в принципе верно, но некорректно (например, допущены ошибки, не влияющие на правильность общего решения). Тогда мы смотрим дополнительную задачу, и если в ней все верно, то это компенсирует некорректности и, опять же, у вас есть шанс победить.

Другие варианты. Во-первых, дополнительная задача нами не смотрится, если вы прислали решения всех пяти основных и там все верно. Во-вторых, если вы прислали решения всех основных пяти задач, но при этом одна из них решена в корне неверно, то наличие ответа на дополнительную задачку вас уже никак не спасет. И последнее: чаще всего дополнительные задачи будут не столько на сообразительность, сколько на знание различных аспектов правил, так что — будьте осторожны и десять раз подумайте, прежде чем писать ответ.

Успехов!

Условия задач

Во всех случаях предполагается, что, кроме описанных, никаких действий не происходит и вся приводимая информация является полной. Ничего домысливать не нужно. Предполагается также, что все существа, находящиеся на столе, давно уже как вышли из состояния болезни вызова (если, конечно, в условии задачи не сказано или не подразумевается обратного).

Описания карт, в виду их безмерного количества, в этот раз мы в номер не поставили. Инсталлируйте Magic Suitcase с компакта и смотрите там.

I. Служитель Закона



У нас на столе стоит Law-bringer. На нас в атаку движутся Goblin King и Laccolith Grunt. Естественно, подразумевается, что любые другие карты не влияют на ситуацию. Что нам лучше всего сделать, учитывая то, что у нас все еще много хитов?

II. Мелкий, подлый и кусачий

На столе у нас Strands of Night, три болота, один Salt Marsh, один Coastal Tower. В руке имеются Recoil, Avatar of Woe, Disenchant, Ashen Powder, Adarkar Wastes.



На кладбище — ни одного существа, только куча заклинаний (чтобы не путаться, можете считать, что ничего). И при всем при этом у нас остались лишь жалкие три жизни. У противника на столе Blurred Mongoose, Orcish Oriflamme, базовые земли, в руке ничего нет, а на кладбище... ну, среди прочего, существ двенадцать набирается (в ассортименте имеются River Boa, Blastoderm, Skyshroud Ridgeback и Pygmy Razorback). У него пять жизней. Мелкий, подлый и кусачий Blurred Mongoose (а вы думали, сопоставив заголовок и картинку, что это про Аватара?), страшно довольный фактом своей некаунтерабельности и неторгетости, радостно скачет на нас в атаку. Что *лучше* всего сделать и как?

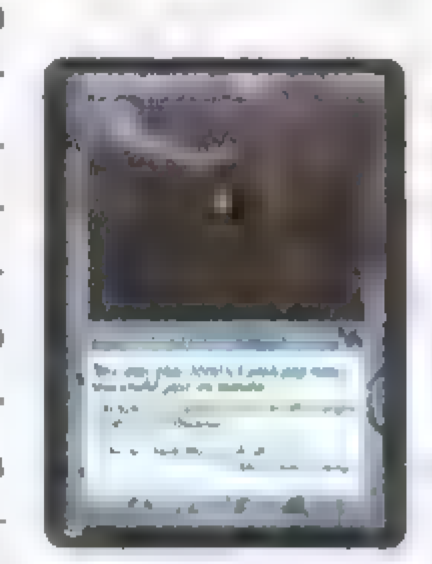
III. Брутальная зелень

В атаку на нас устремляется Yavimaya Enchantress аж с двумя Ancestral Mask на мордашке. На столе у нас Parallax Wave (с одним каунтером), Verduran Enchantress, Silt Crawler, Sterling Grove и некоторое количество неповернутых земель, которых нам на все хватит; надо отметить, что в отношении земель у противника та же ситуация. В руке у нас Mystical Tutor. В колоде имеются, помимо прочего, Disenchant, Lashknife и Tiger Claws. У противника 3 хита, у нас 4 хита. Надо выжить и на следующем ходу уничтожить его. Предполагается, что на верху колоды у нас ровной грядкой лежат пять земель (в общем, ничего такого, что может понадобиться).



IV. Шансы на выживание

У нас 4 жизни. У противника 8 жизней. Происходит ход противника. На столе у него лежит Seal of Fire и наличествуют шесть неповернутых земель. У нас на столе: Phyrexian Altar, Phyrexian Lens, Daring Apprentice и Sapphire Leech, на котором висит Alexi's Cloak, а также — семь островов. Противник, видимо, решает подарить нам красивую смерть, а себе — не менее красивую победу, в силу чего поворачивает все имеющиеся у него шесть земель и кидает в нас два Urza's Rage, один за другим в цепочку. У нас на руке имеются Absorb, Misdirection, Disenchant, Boomerang, Undermine и Thwart. Выживаем ли мы, и если да, то какова оптимальная последовательность наших действий, а если нет, то почему (потребуется разумное объяснение)?



V. Повод для безумия

На нас в атаку идут River Boa, Blurred Mongoose, аж три Raging Kavu и один Skizzik (с проплаченным kicker, зарраза). У нас на столе совершенно безумное количество земель: 11 island, 2 swamp, 1 Terrain Generator, 1 plains, 2 Rishadan Port. Еще у нас есть один Dream Thrush. Все неповернуто. В руке у противника ничего нет, а на столе у него, помимо атакующих существ, имеется Seal of Strength и шесть земель: четыре повернутых горы, два повернутых леса и один неповернутый лес.



У нас в руке: три Mystical Tutor, один Vampiric Tutor, два Dominate, один Brain-storm, один Opt, один Dredge, один Manipu-late Fate, один Plains. У нас одна жизнь, у противника — пять.

В колоде у нас находятся: Afterlife, Avatar of Will, Blessed Wind, Chimeric Idol, Crystal Spray, Distorting Wake, Excavation, Foil, Halam Djinn, Highway Robber, Mountain, Perish, Phan-tasmal Terrain, Polymorph, Submerge, Swamp, Sway of Illusion, Vodalian Serpent, Wash Out. Всего по одному. Внимание, вопрос!

А вопрос, собственно, совершенно обычный, стандартный и скучный. Звучит он так: *какова самая правильная последовательность наших действий?* Варианты "сдаться", "повеситься на хвосте блюранутого мангуста" и "я сыграл Brainstorm, и мне — о чудо! — пришла нужная карта!" в расчет не принимаются.

Дополнительная задача

Между нами, пантерами, говоря...

На столе у нас, помимо кучки неповернутых земель, присутствует Noble Panther. На ней Armadillo Cloak. У нас 1 хит. В атаку на нас идет 7/7 trample. Выживаем ли мы?

Условия победы

1. Для победы требуется правильно ответить на все пять задачек. Во вторую очередь будет учитываться время высылки ответов, а также изящность и разумность подобранных решений в тех ситуациях, где возможны различные варианты. Только не надо трактаты строчить: ответы, написанные в три-четыре строчки, поверите ли — ну ничем не хуже многостраничных путаных объяснений, написанных корявым почерком на пятнадцати листах бумаги в клеточку!

2. Правильное решение подразумевает четкое объяснение последовательности действий. Предполагается также, что противник будет, в свою очередь, действовать оптимальным образом. Не считайте противника за идиота, который сам подставится под удар. Считайте, что он правильно среагирует на любые ваши действия.

3. Ответы высылайте либо по обычной почте, либо по электронной. Но во втором случае вы получаете одни сутки штрафа. Помимо того, почтовым письмам, пришедшим не из Москвы, при прочих равных отдается предпочтение.

Адрес редакции: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.
E-mail: editor@igromania.ru.

проводится при содействии компании "Бука"

СКРИНТУРС

графический конкурс на CD

Что такое *"скриншот"*? — это кадр, снятый в процессе игры.
Что такое *"конкурс"*? — это состязание, ассоциирующиеся с мозговыми усилиями, которые вознаграждаются призами.
Что такое *Скринтурс*? Это конкурс, состоящий в отгадывании игровых скринов и, разумеется, не обойденный присутствием ценных призов, полагающихся в награду победителям!

действо первое

СКРИН

На компакт-диске находятся картинки из девяти игр, появившихся в продаже за последние три месяца и всесторонне освещенных в нашем журнале. Все они вам в той или иной степени знакомы, а некоторые, надо думать, надежно обжились на вашем винчестере, заставляя вас дни и ночи напролет пробиваться через тернии и трудности к победе.

Публиковать картинки в номере мы не стали по одной простой причине: для того, чтобы можно было спокойно изучить каждую, не вглядываясь что есть сил в некую цветастую мелочь на странице, наполовину прикрытую гордой цифрою "№1", потребовалось бы ставить не больше чем по четыре картинки на страницу. А лучше по две. Итого, конкурс занял бы не меньше трех страниц. Многовато. Так что — Скринтурс именно под компакт-диск и замыслен. И если остались еще в природе некие странные личности, принципиально покупающие "Манию" без диска, то — остается лишь пожелать вам, господа, не унывать и с удвоенной силой приняться за остальные конкурсы, представленные в журнале. Мы постарались, чтобы в новогоднем номере их было если не сотни и тысячи, то уж во всяком случае больше, чем обычно!

действо второе

КОНКУРС

Вам нужно определить, к какой игре какая картинка (скриншот) относится, и выслать нам ответы примерно следующего содержания:

1. Tetris Wants You
2. Command&Alert

.

9. Dear Hunter: Millenium Trophy Edition

Единственное, что от вас требуется, — прислать письмо с указанием точных названий игр, из которых данные скрины сняты. Ни даты выхода, ни издателя/разработчика указывать не нужно. Только название. Вот так все просто. Успеете раньше остальных — войдете в число победителей.

действо третье

СКРИНТУРС

1. Дабы ваш ответ был зачтен, требуется не только правильно угадать игры, но и правильно их написать. Конечно, никто не станет придираться к очепяткам или обращать внимание на то, что приведена только основная часть названия, но ответы типа "Komand&Konker" рассматриваться не будут. Печатать длинные научно-публицистические трактаты о том, с какого уровня игры какая картинка происходит и чего именно на ней изображено и почему именно это и что вы по этому поводу можете сказать, тоже совершенно необязательно. На правильность ответа, как ни странно, это никак не влияет

2. Будь то письмо по электронной почте или по обычной, указывайте название конкурса. Гарантия того, что по достижении редакции ваше письмо сразу попадет в нужные руки.

3. Если пишете по обычной почте, указывайте обратный адрес (хотя мы обычно на это не полагаемся (почерки!..) и, опубликовав имя победителя в номере, ждем, пока означенный счастливец просто свяжется с нами по телефону, но — на экстренный случай пусть будет). Если пишете по электронной — ничего, кроме имени, указывать не надо. Разве что запасной e-mail, если нет уверенности в том, с которого послали письмо. И во всех случаях всячески приветствуемым фактором станет наличие телефона для связи.

4. Ответы высылайте на *editor@igromania.ru* либо на **адрес редакции**
109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415.

Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают сутки штрафа.

5. Конкурс проводится **до конца января**. В **февральском** номере будут опубликованы имена победителей и ответы. ■

Подготовил DeD (dekaadr@soft-home.net) при участии operKOT (operKOT@igromania.ru).



ПОБЕДИТЕЛЯМ «СКРИНТУРСА»

"...в висках пульсирует боль... медленно, словно выдирая себя из мерзкой липучей трясины, ты приходишь в себя... в обрывках памяти всплывают жестокие пытки, которым тебя подвергали... сознание вернулось, но ты помнишь лишь о том, что зовут тебя Джон Корд, и ты — секретный агент британской разведки, засланный в Сибирь — мрачное подобие государства на территории бывшего СССР... и еще — ты помнишь... помнишь...
Еще ты помнишь о предательстве."

В приключенческой игре **In Cold Blood**, локализованной компанией **"Бука"** под названием **"Не зная страха"** и вышедшей на трех (!) компактах, первичной целью Джона Корда становится найти того, кто его предал (ну, по ходу дела выяснится, что планету тоже надо спасти — в данном случае от угрозы новой Мировой войны). Для достижения поставленной цели Джон использует целый арсенал самых разнообразных технических приспособлений — от электромагнитных мин до оборудования для нелегального копирования компактов...

И к вопросу о компактах. Пятеро лучших, победивших в нашем "Скринтурсе", получат лицензионные локализованные версии очень неплохой приключенческой игры **"Не зная страха/In Cold Blood"**! Отгадывайте, побеждайте и играйте!

ТЕСТ №5:

MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE ROLE-PLAYING GAMES

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru)



Приветствую, дорогие тестеры! Представьте себе ситуацию: сижу я, тихо-мирно дописываю вторую статью по The Fourth Coming, параллельно мечтая о том, как я сегодня наконец-то обновлю впечатления в Ultima Online, а заодно и посмотрю на EverQuest. И тут сзади подходит "величайший в мире (обидчик Кати Синичкиной)" Геймер и хлопает по плечу. Я, естественно, подпрыгиваю на стуле, разворачиваюсь и собираюсь дать нахалу в морду лица. Но это волосатое небритое хамло тут же отходит назад и снисходительно так изрекает: *"Торик, ты, по-моему, в игрушках совсем не разбираешься!"*. Я аж замер от неожиданности. *"Вот, — говорит, — самый популярный жанр ты можешь мне назвать?"* Ну, ясен пень, зря я, что ли, за компьютером уже с добрый десяток лет сижу? *"Конечно, говорю, запросто. RPG. Самый популярный — сводки с фронтов показывают, что фанатов Ультимы и Final Fantasy вместе взятых в мире больше, чем, например, фанатов Квейка и Дюк Нюкема"*. Эта ехидна прищурилась так и говорит: *"А из РПГ самый популярный поджанр какой?"*. Тут я так на него посмотрел — мало ли, может, заболел человек, благо в 1998 году чуть не умер, была такая история. Да нет, вроде цвет лица нормальный. Ну, я взял да и ляпнул, мол, онлайновые РПГ — самые популярные! И вообще, геймер-собака-игромания-ру, шел бы ты своей дорогой, я статью пишу. Геймер говорит: *"Ага! Вот и думай, тест-мастер, о чем писать в первую очередь!"* — и удалился.

Дописал я статью по T4C и призадумался. А ведь и вправду, MMORPG — жанр популярный. Вон, по поводу The Fourth Coming писем понаприходило — электронный ящик до сих пор дымится. В общем, Геймер, хоть он и собака-игромания-ру, а все ж идею правильную подал. Онлайновые (можно я опущу "массивные мультиплеерные"?) РПГ, как ни крути, жанр вполне себе популярный. Да и игрушки тоже неплохие — одна Ultima Online чего стоит! А тут еще представители "Софт Клаб" прислали лист по продажам, в котором UO стоит чуть ли не на втором месте после Red Alert 2.

В общем, не было у меня выхода, кроме как написать семь нижеприведенных вопросов.

Условия теста

Тест не похож на обычные конкурсы. К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Таким образом, ваши шансы ответить правильно на вопрос заранее равны 25% либо выше — все зависит от ваших глубочайших познаний в игровой индустрии. В данном случае — индустрии жанра MMORPG.

Пользоваться можно любой *проверенной* информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Если уж речь зашла об онлайновых РПГ, то нельзя не отметить самую-пресамую ролевушку Ultima Online. Вопросец довольно простой: как называется вторая часть игры на новом движке, с новыми возможностями и новыми героями, что выйдет в следующем году?

А. Ultima Online 2
Б. Ultima Online: New Worlds
В. Ultima Worlds Online: Origin
Г. Ultima Worlds Online: Electronic Arts

Вопрос второй

EverQuest стала второй по популярности онлайновой РПГ в мире (увы, не в России — мало у кого есть кредитные карточки). Несмотря на то, что она вышла в...

А. феврале 1999-го
Б. декабре 1989-го
В. октябре 1993-го
Г. ноябре 2000-го

Вопрос третий

Мир Dereth знаком, увы, не каждому. Хотя бы потому, что он присутствует только в ролевке Asheron's Call, которую издавала...

А. Sony — В. Nintendo
Б. Sega — Г. Microsoft

Вопрос четвертый

Одной из первых RPG была трехмерная штучка от 3DO, которая вышла черт знает когда (кажется, это был все-таки 1998-й год) и закрылась примерно в начале этого года. Она называлась:

А. Parallel 76 — В. Globus 48
Б. Meridian 59 — Г. Galactica 63

Вопрос пятый

Знаете, изойдя The Fourth Coming вдоль и немножко поперек, я не смог не вставить вопрос по ней в данный тест. В конце концов, тесты по определенному жанру бывают в среднем раз в жизни, и хорошая онлайновая РПГ не могла не заслужить место в оном. Вопрос простой: сколько характеристик можно изменять в самом начале, когда вы только создаете персонажа?

А. Десять — В. Шесть
Б. Восемь — Г. Четыре

Вопрос шестой

К выходу готовится очередная онлайновая РПГ, в которой европейская мифология и традиция иносказаний будут совмещены с тактическим командным стилем боя. Обещаются оч-ч-чень интересные фишки, даром что игра называется...

А. Anarchy Online
Б. Dark Age of Camelot
В. Dark Ages
Г. Horizons: Empires of Istaria

Вопрос седьмой

В традиционных онлайновых RPG существует такая вещь, как сражения игроков против игроков. Не супротив монстров, а когда брат на брата в атаку пехотную идет. Да, такое бывает, и называется...

А. GonG (Gamer on Gamer)
Б. PvP (Player versus Player)
В. MvsM (Member vs Member)
Г. C&C (Clan & Clash)

ПРИЗОВОЙ ФОНД



По случаю наступления Нового Года мы решили сделать вам, дорогие читатели, воистину королевский подарок. Первые пятеро, приславшие правильные ответы, станут обладателями коробочных версий Ultima Online: The Second Age (распространение в России — компания «Софт Клаб»)! Причем — все снабжены инструкцией на русском языке!! Но и это не все. Среди пятерых победивших будет произведен розыгрыш, и — в случайном порядке будет определен один Один-единственный счастливчик, который получит в награду еще и Ultima Online GameTime на 90 дней!!! Надо думать, за это стоит бороться! Так что — вперед, и улыбнется вам онлайновая удача!! ■

Условия выполнения теста

1. *Правильно* ответить на *все* вопросы. Достаточно прислать нечто вроде 1-Б, 2-Г, 3-А и так далее. Победителями будут названы те, кто раньше всех пришлет верные решения. Не забывайте также указывать, на какой именно из тестов вы отвечаете.

2. Отправить ответы на *editor@igromania.ru* (в subject/теме не забудьте прописать Тест№5!) либо на **адрес редакции**:

109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, корп. 5, оф. 415. Не забудьте на конверте приписать **Тест №5!**

Письма, присланные по электронной почте, автоматически получают минус сутки по дате.

3. Конкурс проводится **до конца января**. В **февральском** номере будут опубликованы имена победителей и ответы. ■



по итогам прошедшего года и в преддверии наступающего

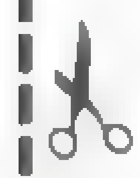
Новогодняя анкета

Несмотря на многочисленные изменения, у "Игромании" остается немало традиций, ведущих отсчет с момента основания журнала и появления его на свет. Одной из таких традиций давно уже сделалась ежегодная публикация анкеты с вопросами о журнале и о тех, кто его читает, т.е. о вас, наши дорогие читатели. **Только таким образом мы можем узнать, как вы относитесь к "Игромании" в ее настоящем состоянии, что вам нравится, а что — нет, главное же — каким бы вы хотели видеть журнал в будущем.**

Нынешняя анкета создана совместно с отечественной игровой компанией "Никита". По ее просьбе мы поставили в анкету несколько дополнительных вопросов, часть из которых включили в основные блоки, и часть — отдельно. В итоге анкета получилась несколько больше, чем планировалось поначалу, но вместе с тем и стала гораздо интереснее.

И еще: именно **"Никита" выступает спонсором анкеты, предоставляя, в виде новогоднего подарка нашим читателям, пятнадцать копий своей новой игры "Parkan. Железная стратегия"** (вы можете прочитать о ней в номере), **десять копий выходящей в самом скором будущем "Сафари биатлон"** (гибрид автогонок и биатлона — подробно в следующем номере напишем) **и пять копий вышедшей не так давно игры "Полный Улет"!** Среди всех писем с заполненными анкетами будет проведена лотерея — таким образом определятся тридцать счастливчиков.

Ждем ваших писем! Можете быть уверены — ваши мнения и отзывы будут услышаны редакцией, людьми, которые реально делают журнал, и помогут нам сделать "Игроманию" лучше и интереснее, насколько это вообще возможно.



Блок первый

Идентификация

1. Расскажите немного о себе: как вас зовут (имя, фамилия) и сколько лет на белом свете обретаетесь?

______

______

2. Какой ваш точный адрес (и куда высылать приз)?

______

______

3. Как давно играете?

- ❍ недавно, но с чувством
- ❍ пару-тройку годков
- ❍ лет пять, плюс-минус
- ❍ да лет десять, не меньше
- ❍ непрерывно, начиная с пеленок

4. Как давно читаете наш журнал?

- ❍ с первого номера
- ❍ год-полтора
- ❍ последний год — когда изменения начались
- ❍ последние пару-тройку месяцев
- ❍ я не читаю, только картинки рассматриваю...

5. Чем занимаетесь в целом по жизни?

- ❍ отбываю срок в исправительных школьных учреждениях
- ❍ тяну лямку в среднеспециальных местах обучения
- ❍ мотаю кота за хвост в высших учебных заведениях
- ❍ работаю в поте лица своего
- ❍ без определенного рода деятельности и тем горжусь

6. Какой у вас компьютер (процессор, память, ускоритель...)?

тактовая частота процессора (MHz) ______

объем оперативной памяти (Мб): ______

имеется ли 3D ускоритель (да, нет): ______

Дополнительные сведения: ______

______

7. Как обстоит с Интернетом?

- ❍ нет и не нужен!
- ❍ пока, увы, отсутствует
- ❍ периодически возникает
- ❍ имеется постоянный доступ
- ❍ живу я в нем...

8. Какие у вас увлечения в миру, помимо игр? (назовите, какие не жалко!)

______

______

______

9. Как часто вы играете в различные "внекомпьютерные" игры? В квадратике поставьте "3" — если играете часто или постоянно, "2" — если играете редко или от случая к случаю, "1" — если в свое время этим серьезно интересовались, но потом забили по любым причинам. Если вы к этому всему вообще касательства не имели, то переходите к пункту 12.

- ❑ Magic: The Gathering
- ❑ Другие коллекционные карточные игры: ______
- ❑ Dungeons&Dragons
- ❑ G.U.R.P.S
- ❑ Cyberpank
- ❑ Другие настольные ролевые системы: ______
- ❑ Полевые игры
- ❑ Страйкбол
- ❑ Иное (любого рода) ______

10. Как часто посещаете компьютерно-игровые клубы?

- ❍ Завсегдатай
- ❍ Когда как, периодически
- ❍ Ну, бывал раза два...
- ❍ Не был ни разу
- ❍ А вы думаете, у нас в городе они есть?..

11. Какие журналы вы читаете, помимо "Игромании"?

______

______

12. Насколько часто вы покупаете "Игроманию"?

- ❍ постоянно
- ❍ периодически, когда как
- ❍ да вот ради анкеты купил, тут вроде призы обещали...

13. А как часто — с диском?

- ❍ всегда и постоянно
- ❍ смотря чего на компакт-диске есть
- ❍ так там анкеты нет, зачем его покупать!..

14. Сколько человек прочитает купленный Вами номер журнала?

- ❍ никому не покажу, сам все прочитаю!
- ❍ ну может мельком кто из гостей глянет.
- ❍ один-два приятеля вечно утаскивают на изучение
- ❍ вся наша тусовка у меня читает!
- ❍ да только купил, гляжу — уже потырили

15. Какие области Интернета посещаемы вами чаще всего?

- ❍ игровые
- ❍ железо, софт
- ❍ кино, искусство
- ❍ музыка (mp3!)
- ❍ дизайн
- ❍ сайты знакомств
- ❍ всякое разное
- ❍ ничего не посещаю, И-нета нет!

иное ______

16. Владеете ли вы английским языком?

- ❍ да почти как родной!
- ❍ на среднем уровне
- ❍ с трудом...
- ❍ это он мной владеет, а не я им!

Блок второй

Настоящее

1. Насколько вам нравятся рубрики, действующие сейчас в "Игромании"? Оцените по пятибалльной шкале (от 1 до 5).

Еще можно поставить оценку "0" — означает, что рубрика вообще не нужна. И можно просто зачеркнуть (замалевать, заштриховать, распилить) квадратик — означает, что у вас к данной рубрике нет определенного отношения.

- ❑ Новостной меридиан
- ❑ CD-Мания
- ❑ R&S. В разработке



❑ R&S: Вердикт
❑ Территория разлома
❑ Deathmatch
❑ Deathmatch: Клубные новости
❑ Вскрытие
❑ Горячая линия
❑ Антихакер
❑ Вне компьютера
❑ Матрица (та часть, которая в номере)
❑ Матрица*Плюс*
❑ Почта "Мании"
❑ Юмор
❑ Мозговой штурм
КОДекс:
❑ Стандартные коды
❑ Шестнадцатиричные коды
❑ Игровые ресурсы
Железный цех:
❑ новости
❑ статьи
Интернет:
❑ новости
❑ статьи
❑ Интересное в Сети
❑ Игровые ссылки

2. Вы можете предложить какие-либо рубрики, если хотите:

____

____

____

3. Как вам дизайн журнала?
❑ классно!
❑ нормальный
❑ ну так себе...
❑ ерунда!

4. Насколько удобно и легко ориентироваться в журнале?
❑ никаких проблем!
❑ относительно, иногда путаюсь
❑ без пол-литра не разберешься...

5. Насчет компакт-диска. Оцените по пятибалльной шкале (от 1 до 5) его основные разделы.

Чем меньше рейтинг вы поставите, тем, значит, меньше устраивает вас подбор и занимаемый объем находящегося на компакте всякого разного

Можете поставить "0" — означает, что данный раздел компакта не нужен, только зря место отжирает.

❑ Демо-версии
❑ Патчи
❑ Трейнеры
❑ Deathmatch
❑ Игровая зона
❑ Софтверный набор
❑ По журналу
❑ Руководства и прохождения

6. Как вы относитесь к публикации руководств и прохождений на компакт-диске, при условии того, что наиболее важные их отрывки, которые неудобно смотреть/читать на компакте, публикуются в журнале (так делается сейчас)?

❑ положительно — благодаря этому в сумме публикуются огромнейшие объемы информации!
❑ отрицательно — на компакт-диске читать что-либо (почти) нереально...
❑ да выкиньте вы их вообще, кому они нужны!
❑ необходимо сделать "Игроманию" журналом руководств и прохождений, как было раньше!
❑ по чести сказать, мне все равно...

7. Как ведет себя компакт-диск "Мании" на вашем компьютере (наш программист будет смотреть в первую очередь этот пункт и пункт номер шесть в предыдущем блоке)?
❑ вполне себе сносно!
❑ подтормаживает, зарраза!..
❑ жутко тормозит, часто вылетает, глючит
❑ да я вообще без компакта покупаю...

8. И самое важное — как вам журнал "Игромания" на нынешнем этапе развития? Поставьте рейтинг по десятибалльной шкале.

__________ рейтинг

Блок третий

Будущее

Отметьте галочками утверждения, с которыми согласны.

❍ 1. Излагайте свои мысли в статьях сдержанно и интеллигентно, за дешевыми приколами и левыми шутками подчас не видно смысла

❍ 2. Пишите на нормальном разговорном языке, поменьше литературщины и журналистских выкрутас, побольше конкретики!

❍ 3. В журнале избыток сленга и специфических узкопрофессиональных выражений

❍ 4. Нужно печатать больше всякого развлекательного чтива (рассказы, например)

❍ 5. В "Игромании" недостаточно практических, ориентированных на полезность материалов

❍ 6 Мне очень нравятся конкурсы и викторины, проводимые сейчас в журнале

❍ 7. Увеличьте объем руководств и прохождений (в номере / на компакте)!

❍ 8. Создайте рубрику по разработке компьютерных игр!

❍ 9. Очень рад, что вы наконец-то сделали полноценные превьюшки и ревьюшки (блок R&S), перестав ограничиваться парой фраз!

❍ 10. Верните R&S в прежний вид, рубрика была гораздо лучше, когда статьи были компактные и лаконичные

❍ 11. Пишите развернутые статьи только по хитовым и перспективным играм, а все остальное обозревайте коротко в духе R&S прежнего образца

❍ 12. Публикуйте интервью, аналитику, обзоры, другие глубокие нестандартные материалы

❍ 13. Почему вы не пишете про приставочные игры — они ведь тоже игры!

❍ 14. Меня волнует X-Box — начните рассказывать про то, что с ним связано, хотя бы немного

❍ 15. Насчет постера: если у вас не получится сделать вкладываемый четырехстраничный, меня устроит и одностраничный, т.е. просто классная картинка из хорошей игры на всю страницу

❍ 16. Если у журнала увеличится объем, но при этом заметно поднимется цена, я все равно продолжу его покупать

❍ 17. Уберите компакт-диск, но вдвое увеличьте объем журнала

❍ 18. Надо вдвое уменьшить объем журнала и прикладывать два компакт-диска!

❍ 19. Увеличьте шрифт в журнале — пусть влезет поменьше информации и картинок, зато читать будет легче для глаз

❍ 20. Печатайте спецвыпуски по хитовым играм, это будет здорово!

❍ 21. Знаете, а меня, в общем-то, и так все устраивает, в том виде, как оно сейчас есть... и не вздумайте ничего менять!!

Блок четвертый

Вопросы от "Никиты"

(подготовлены совместно)

1. Какие жанры компьютерных игр вы предпочитаете?

____

2. Какие игры вы прошли до конца и были ли такие?

____

____

3. Как часто вы играете в компьютерные игры?
❑ это мой первичный способ развлечения
❑ очень часто, когда есть свободное время
❑ периодически, под настроение

4. Как часто вы покупаете компьютерные игры?
❑ стараюсь покупать все новинки любимых жанров
❑ в сумме покупаю более трех игр в месяц
❑ не больше одной-двух игр в месяц
❑ изредка
❑ заимствую у друзей

5. Вы когда-нибудь покупали коробочные версии игр. Если да, то почему?
❑ покупал в подарок
❑ не покупал, поскольку главное — это не упаковка, а сама игра
❑ хорошую игру грех не купить в фирменном издании, ну еще и руководство подробное
Иное ___________________

6. Каковы для вас основные критерии при покупке компьютерной игры?
❑ жанр игры
❑ рекомендация друзей/знакомых
❑ рекомендация продавцов
❑ мнение об игре в журнале
❑ известность издателя и/или разработчика
❑ русская версия, чтоб понятней
❑ английская версия, чтоб в оригинале
Иное ___________________

7. Отдаете ли вы предпочтение играм российских разработчиков по сравнению с зарубежными?
❑ да, если игры конкурентоспособные
❑ нет
❑ без разницы

8. Какие игры компании "Никита" вы знаете, кроме "Parkan. Железная стратегия"? Ваше мнение о них.

____

____

Блок пятый

Куда отсылать

Куда: 109559, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465
Кому: Игромания — Анкета

Спасибо!!!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Тест №3: Third Person Shooter

Приветствую!

Подводим итоги по "Тесту №3: Third Person Shooter". Пятеро наиболее активных и эрудированных читателей в темпе вальса прислали свои (и при этом правильные) варианты ответов на тест, чем, естественно, заработали на свое скромное существование немножко призов.

На первом месте у нас сложилась неоднозначная ситуация: в один день выслали свои письма г-да Рожнев Иван (*что? опять он?! — прим. Геймера, стоящего над ухом и мешающего мне писать своими комментариями*) и Устинов Василий. Но, учитывая, что Василий Федорович проживает в славном городе Омске, куда журнал доходит все-таки позже, чем в не менее славный город Пушкино, первое место достается именно ему. Не беспокойся, Ваня, своей активностью ты уже получил негласное звание "заслуженного читателя Игромании".

Правильные ответы на Тест №3 вот такие: **1. Г, 2. А, 3. В, 4. В, 5. А, 6. В, 7. Б**. Почему-то практически все срезались на количестве разрешений в первом TR. Нет там никаких детализаций — там четко два режима (320x240 и 640x480), переключающихся, дай бог памяти, кнопкой F4 (или это была F7? сейчас уже и не вспомнишь).

Кстати, в прошлом номере из-за разгильдяйства отдельных сотрудников редакции четвертый тест — по воргеймам — обозначился как **Тест №3**, что есть клевета и неправда. На всякий случай, если опять что-то не так — в этом номере публикуется **Тест №5**, что по **MMORPG**.

Впрочем, перейдем к нашим непосредственным победителям.

1. Первое место — **Василий Устинов**, Омск
2. Второе место — **Иван "Заслуженный Читатель" Рожнев**, Пушкино
3. Третье место — **некий Станислав**, похоже, уже участвовавший в предыдущих тестах, с e-mail'ом *astanislaw@mtu-net.ru*
4. Четвертое место — **Елена Попова**, проживающая в Москве
5. Пятое место — лицо с неустановленным Ф.И.О., зато с имеющейся электронкой вида *fed_bonch@hotmail.com*. Господа отвечающие, вы подписывайтесь, а то эдак некорректно получается, когда страна знает своих героев только по электронным адресам. Вот это товарищ так и войдет теперь в историю, как fed_bonch (почти Бруевич) тчк собака тчк и далее по тексту.

Вышеперечисленные персоны могут заявиться в редакцию в любой относительно рабочий день и забрать законно выигранную коробку с **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Либо сообщить/уточнить свои координаты — и она будет выслана.

Господа, обитающие в трущобах Москвы! Пожалуйста, найдите время и позвоните в редакцию по телефону **975-7409**, дабы уточнить, когда и как вы получите призы. Призеры по e-mail, вам необходимо выслать электронное письмо на *archer@igromania.ru*, дабы, как уже говорилось, уточнить, когда и как вы обретете пожизненное владение над призами. Всем остальным — связывайтесь с нами как можете, к вашим услугам телефон и e-mail, а также почтовый ящик.

Спасибо за внимание, в следующем номере будут подведены итоги по **"Тесту №4: Wargames"**. ■

Итоги по конкурсу подводил Святослав Торик (torick@igromania.ru).



СХЕМА ПРОЕЗДА В РЕДАКЦИЮ «МАНИИ»

РАСПРОСТРАНИТЕЛИ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

Москва
ООО ТД "Поблик пресс", т. 253-44-34
ООО "АП "Ода", т. 974-21-32
ООО "Логос-М", т. 974 -21-31
ЗАО "АРИА — АиФ", т. 928-49-30
ООО "Пресса М", т. 195-69-61
ООО "ДМ-пресс" , т. 178-97-18, 92-44
ЗАО "Центр прессы", т. 261-05-08
ООО "Книга-сервис", т. 129-29-09
ООО "Холдинговая компания Сегодня-пресс", т. 219-74-70
ЗАО "Сейлз", т. 962-93-12
ЗАО КММП "Метрополитеновец", т. 277-90-57
ИИФ "Спрос-Конфоп", т. 298-59-74
ООО "Титул-пресс", т. 299-9426
Агентство "Тверская, 13", т. 211-3033
ООО "Роспресс", т. 211-1265

Санкт-Петербург
ООО "Метропресс", т. 275-38-86

Владимир
ООО "Агентство КП-Владимир", т. 34-25-38

Мурманск
ООО Агентство "КП Арктика", т. 47-39-98

Екатеринбург
"Агентство КП. Газеты в розницу", т. 55-13-95
ТОО "Предприятие Роспечать"

Нижний Новгород
ООО "Шанс Пресс", т. 40-85-80
ООО "ТД Пресс", т. 36-60-05

Новосибирск
ЗАО Сибирское агентство "Экспресс", т. 23-15-13
ООО "Топ-книга", т. 36-10-28

Оренбург
"КП в Оренбурге" , т. 77-06-80

Челябинск
ЧП Федоринин К. Е., т. 66-62-21

Чита
ОО "Компьютер и мы", т. 32-56-08

РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ "ИГРОМАНИЯ"

Вы можете подписаться на журнал "Игромания" на шесть (с февраля 2001 г. по июль 2001 г.) или на двенадцать месяцев (с февраля 2001 г. по январь 2001 г. включительно) с CD-ROM или без по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 9 февраля**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет.

Получатель вашего платежа – ООО "Игромания-М", ИНН 7705301240, р./сч. 40702810400010000049 в Отделении № 1 АКБ "Металлинвестбанк", корр./сч. 30101810100000000163, БИК 044585163

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: "Редакционная подписка на журнал "Игромания" на 6 месяцев (февраль — июль)" и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 12 февраля** в редакцию по адресу: 109559, Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, офис 465, "Игромания".

Также принимаются отправления по факсу.

Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 975-7409, тел.: 975-7410.

Руководства и прохождения

ACE VENTURA	№11'98
AGE OF EMPIRES 2: AGE OF KINGS	№11,12'99; ЛКИ-7
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	№9'00; ЛКИ-9
AGE OF WONDERS	№1'00; ЛКИ-8
ALIEN EARTH	№5'98; ЛКИ-1
ALIENS VERSUS PREDATOR	№7'99; ЛКИ-7
AMERZONE	№10'99
ANCIENT EVIL	№11'98
APACHE-HAVOC	№3'99
ARMOR COMMAND	№5, 6'98; ЛКИ-2
ARMORED FIST 3	№12'99
BALDUR'S GATE	№3'99; ЛКИ-4
BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST	№6'99; ЛКИ-5
BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN	№10'00
BATTLEZONE	№8'98; ЛКИ-2
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4'99; ЛКИ-4
BLOBJOB, The	№4'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3'99; ЛКИ-4
BRAVEHEART	№9'99; ЛКИ-6
C&C: TIBERIAN SUN – FIRESTORM	№4'00; ЛКИ-8
C&C: TIBERIAN SUN	№10,11'99; ЛКИ-6
CARMAGEDDON TDR 2000	ЛКИ-9
CART PRECISION RACING	№5'98
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5'99; ЛКИ-5
CIVILIZATION: TEST OF TIME	№9'99; ЛКИ-7
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9'98; ЛКИ-2
CUTTHROATS: TERROR ON THE HIGH SEAS	№11'99; ЛКИ-7
DAIKATANA	№6'00
DARK REIGN 2	№8'00; ЛКИ-9
DARKSTONE	№9'99; ЛКИ-6
DEATHTRAP DUNGEON	№8'98; ЛКИ-2
DESCENT 3	№9'99; ЛКИ-6
DESCENT FREESPACE 2	№11'99; ЛКИ-7
DEUS EX	ЛКИ-9
DIABLO 2	№7'00; ЛКИ-9
DINK SMALLWOOD	№7'98; ЛКИ-2
DISCWORLD: NOIR	№9'99; ЛКИ-6
DOGS OF WAR	ЛКИ-9
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11'98
DRAKAN: ORDER OF THE FLAME	№9'99; ЛКИ-6
DREAMS TO REALITY	№9'98; ЛКИ-2
DUNGEON KEEPER 2	№7,8'99; ЛКИ-6
EUROPEAN AIR WAR	№4'99
EVOLVA	№6'00; ЛКИ-9
F1 RACING SIMULATION	№6'98
F-16: AGGRESSOR	№4'99
F-22 LIGHTING 3	№7'99; ЛКИ-5
FAIRY TALE ADVENTURE 2	№7'98; ЛКИ-2
FIFTH ELEMENT, The	№11'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4'99
FIGHTING FORCE	№6'98; ЛКИ-2
FINAL FANTASY VII	№5'99; ЛКИ-4
FLIGHT SIMULATOR 2000	№11'99
FLIGHT UNLIMITED 3	№10'99; ЛКИ-7
FLY!	№9'99; ЛКИ-7
FLYING CORPS GOLD	№5'98
FORCE 21	№9'99
GROMADA	№6'99; ЛКИ-6
GROUND CONTROL	№7'00; ЛКИ-9
HEART OF DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
HEAVY GEAR 2	№8'99; ЛКИ-6
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	№4'99; ЛКИ-7
HIDDEN & DANGEROUS	№8'99; ЛКИ-5
HIRED TEAM: TRIAL	№9'00; ЛКИ-9
HOMEWORLD	№12'99; ЛКИ-7
HOMEWORLD: CATACLYSM	ЛКИ-9
ICEWIND DALE	№8'00; ЛКИ-9
IMPERIALISM 2: AGE OF EXPLORATION	№6'99; ЛКИ-7
IMPERIALISM	№6'98; ЛКИ-2
IMPERIUM GALACTICA 2	№5'00
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11, 12'98
INFESTATION	ЛКИ-9
INVICTUS: IN THE SHADOW OF OLYMPUS	№4'00; ЛКИ-8
JAGGED ALLIANCE 2	№8'99; ЛКИ-5
JANE'S FLEET COMMAND	№6'99; ЛКИ-5
KINGPIN: LIFE OF CRIME	№8'99; ЛКИ-5
KISS: PSYCHO CIRCUS – NIGHTMARE CHILD	№8'00; ЛКИ-9
KKnD 2: KROSSFIRE	№9, 11'98
LAMENTATION SWORD	№6'99
LANDS OF LORE 3	№5'99
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	№11'99; ЛКИ-7
LIATH	№3'99
LONGEST JOURNEY, The	№6'00; ЛКИ-9
MAJESTY: THE FANTASY KINGDOM SIM	№4'00; ЛКИ-8
MALKARI	№6'99; ЛКИ-5
MDK 2	№6'00; ЛКИ-9
MECH COMMANDER	№11, 12'98
MECHWARRIOR 3	№7'99; ЛКИ-6
MESSIAH	№5'00; ЛКИ-9
METAL GEAR SOLID	№10'00
MIDTOWN MADNESS 2	№10'00
MIDTOWN MADNESS	№7'99
MIG ALLEY	№9'99
MIGHT & MAGIC 6	№7, 8'98; ЛКИ-2
MIGHT & MAGIC 8	№3,4'00; ЛКИ-8
MIGHT& MAGIC 7	№7,8'99; ЛКИ-5
MORTAL COMBAT 4	№8'98; ЛКИ-2
NASCAR REVOLUTION	№4'99
NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	№7'99
NHL 2000	№10'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5'98
NOCTURNE	ЛКИ-7
OF LIGHT AND DARKNESS	№9'98; ЛКИ-2
OMICRON: THE NOMAD SOUL	№12'99; ЛКИ-7
OUTCAST	№8'99; ЛКИ-7
OUTWARS	№6'98; ЛКИ-2
PANZER COMMANDER	№9'98; ЛКИ-2
PHARAOH	№12'99; ЛКИ-7
PRINCE OF PERSIA 3D	№10, 11'99; ЛКИ-7
QUAKE 2 MISSION PACK: GROUND ZERO	№11'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3'99
RED BARON 2	№5'98
REDGUARD	№2, 3'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6'99; ЛКИ-5
REMEMBER TOMORROW	№7'98; ЛКИ-2
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5'99; ЛКИ-5
RESIDENT EVIL 2	№4'99; ЛКИ-4
REVENANT	№12'99; ЛКИ-7
RE-VOLT	№9'99
RIANA ROUGE	№6'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4'99; ЛКИ-4
SANITARIUM	№7'98; ЛКИ-2
SANITY: AIKEN'S ARTIFACT	№10'00
SEVEN KINGDOMS 2	№10'99
SHADOW COMPANY	№11'99
SHADOWMAN	№11'99
SHOGUN: TOTAL WAR	№7'00; ЛКИ-9
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3'99; ЛКИ-4
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6'99
SIMCITY 3000	№4'99; ЛКИ-4
SINISTAR: UNLEASHED	№10'99
SOULBRINGER	№7'00; ЛКИ-9
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5'98; ЛКИ-1
SPORT CARS GT	№6'99
STAR TREK: BIRTH OF THE FEDERATION	№7'99
STAR TREK: STARFLEET COMMAND	№10'99
STAR WARS EP. I: THE GUNGAN FRONTIER	№7'99
STAR WARS EP. I: THE PHANTOM MENACE	№6'99; ЛКИ-5
STAR WARS: REBELLION	№5'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5'99; ЛКИ-5
STARCRAFT	№5'98; ЛКИ-1
STARCRAFT: BROOD WAR	№3'99; ЛКИ-4
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMAND	№6'98
STREET WARS: CONSTRUCTOR UNDERWORLD	№10'99
SU-27 FLANKER 2.0	№12'99; ЛКИ-7
SUBMARINE TITANS (МОРСКИЕ ТИТАНЫ)	ЛКИ-9
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4'99
SYMBIOCOM	№4'99
SYSTEM SHOCK 2	№10'99; ЛКИ-6
TEX MURPHY: OVERSEER	№7'98; ЛКИ-2
THIEF 2: THE METAL AGE	№5'00; ЛКИ-9
TOCA 2 TOURING CARS	№6'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	№12'99; ЛКИ-7
TOMB RAIDER 3	№4'99; ЛКИ-4
TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION	№1, 2'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: IRON PLAGUE	№4'00; ЛКИ-8
TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	№8'99; ЛКИ-6
TRAFFIC GIANT	№8'00; ЛКИ-9
TRAITORS GATE	№12'99
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7'98; ЛКИ-2
U.F.O.s	№5'98; ЛКИ-1
UBIK	№7'98; ЛКИ-2
ULTIMA IX: ASCENSION	№1'00; ЛКИ-8
UNREAL	№7, 8'98; ЛКИ-2
VAMPIRE: THE MASQUERADE	№7'00; ЛКИ-9
WARHAMMER 40K : RITES OF WAR	№9'99; ЛКИ-6
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4'99; ЛКИ-4
WARHAMMER: DARK OMEN	№6'98; ЛКИ-2
WARLORDS: BATTLECRY	№8'00; ЛКИ-9
WARZONE 2100	№5'99; ЛКИ-5
WET: THE SEXY EMPIRE	№6'98; ЛКИ-2
WHEEL OF TIME	№1'00; ЛКИ-8
WILD METAL COUNTRY	№6'99; ЛКИ-7
WING COMMANDER: SECRET OPS	№11'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3'99
WORMS: ARMAGEDDON	№4'99
X-COM: INTERCEPTOR	№9'98; ЛКИ-2
ZORK: NEMESIS	№5'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5'99; ЛКИ-5
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6'98; ЛКИ-2
АРЧИ БАРРЕЛ. ДЕЛО «ОТЕЛЬ ИМПЕРИАЛ»	ЛКИ-9
АЦТЕКИ: БИТВЫ ИМПЕРИЙ	№10, 11'99
АЭРОПОРТ	№5'00
БАШНЯ ЗНАНИЙ 2: ОСТРОВ ДРАКОНОВ	№9'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ 2	№5'98; ЛКИ-1
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4'99
ГОРЬКИЙ-17	№12'99; ЛКИ-7
ЗАТЕРЯННЫЙ МИР	№6'00
КНЯЗЬ: ЛЕГЕНДЫ ЛЕСНОЙ СТРАНЫ	№10'99; ЛКИ-6
НЕ ТОРМОЗИ	№4'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3'99
НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА	№7'99
НОВЫЕ БРЕМЕНСКИЕ	№5'00
ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ	№12'99; ЛКИ-7
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9'98; ЛКИ-2
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4'99; ЛКИ-4
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6'98; ЛКИ-2
ШИЗАРИУМ	№5'99; ЛКИ-5

ЛКИ – серия книг «Лучшие компьютерные игры»

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал "Игромания"

- ❑ на 6 месяцев (январь – июнь включительно) – 246 руб.
- ❑ на 6 месяцев (январь – июнь включительно) с CD-ROM – 384 руб.
- ❑ на 12 месяцев (январь – декабрь 2001 г. включительно) – 492 руб.
- ❑ на 12 месяцев (январь – декабрь 2001 г. включительно) с CD-ROM – 768 руб.

Фамилия, имя, отчество ______________________

Точный адрес: индекс ______________________

область (край, район) ______________________

город ______________________

улица ______________________

дом/квартира ______________________

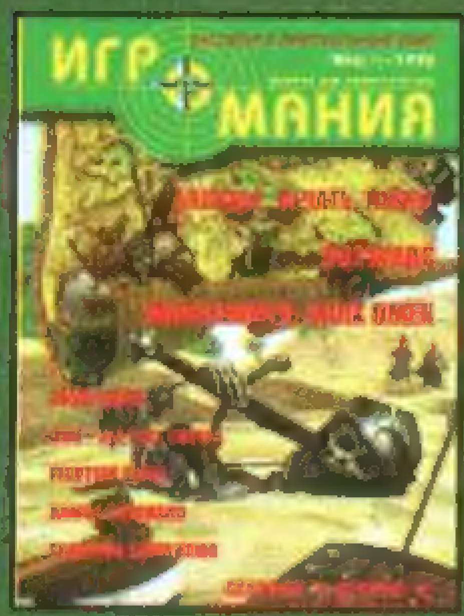
Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!

Цены указаны без учета стоимости доставки!



5 '98 – 10 р.



6 '98 – 10 р.



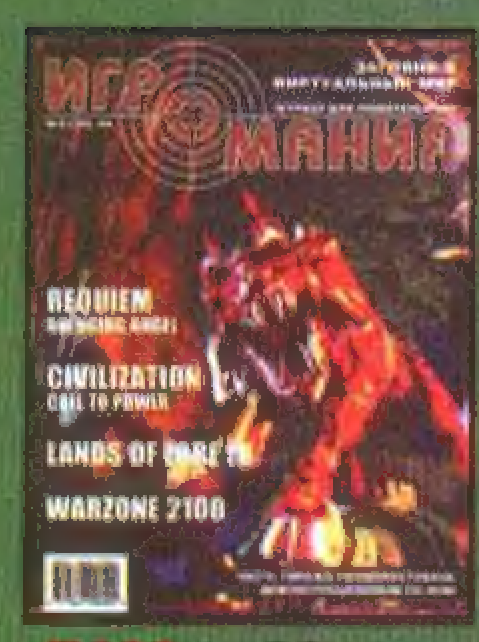
11 '98 – 10 р.



3 '99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р



4 '99 – 20 р.



5 '99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р



6 '99 – 20 р.
с CD-ROM – 32 р



7 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



8 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



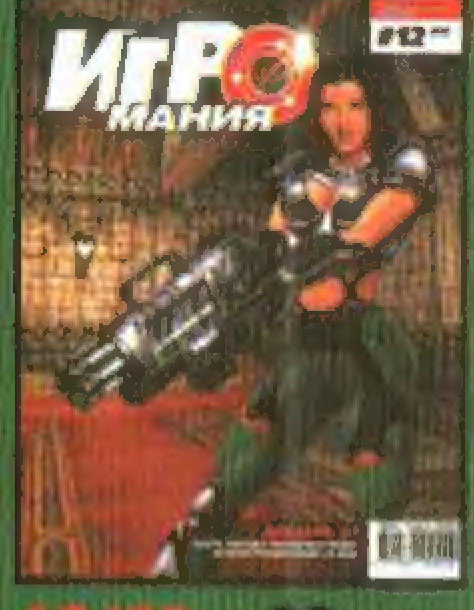
9 '99 – 25 р.
с CD-ROM – 37 р



10 '99 – 25 р
с CD-ROM – 37 р



11 '99 – 30 р.
с CD-ROM – 42 р



12 '99 – 30 р.



1 2000 – 30 р.



4 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



5 2000 – 35 р.
с CD-ROM – 47 р



6 2000 – 35 р.



8 2000 – 40 р.

9 2000 – 40 р.



10 2000 – 40 р.
с CD-ROM – 52 р с



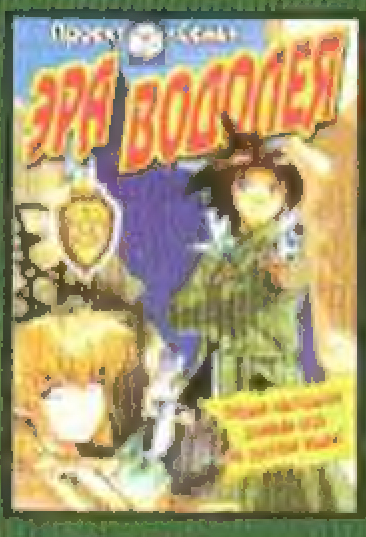
11 2000 – 40 р.
с CD-ROM – 52 р

Внимание!

Книги «Эра Водолея», «Лучшие компьютерные игры»,
«Место действия: «Вавилон-5» и старые номера «Игромании»
можно купить в редакции
(в 20 минутах ходьбы от м. Люблино),
предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 (кроме выходных)
по тел. (095) 975-7409 , 975-7410,
или приобрести наложенным платежом
(вы будете платить на почте при получении).



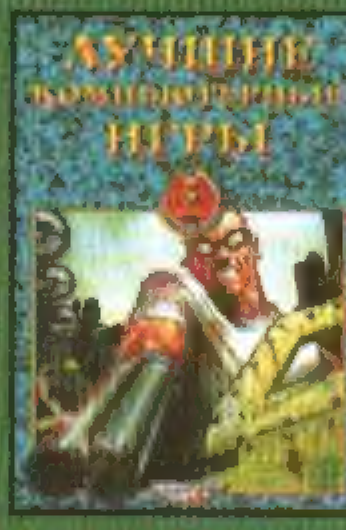
«Место действия: «Вавилон-5» – 40 р



«Эра Водолея» – 100 р



Выпуск №2 – 45 р.



Выпуск №5 – 45 р.



Выпуск №6 – 45 р.



Выпуск №7 – 45 р.



Выпуск №9 – 50 р.



Выпуск №2 – 50 р.

Заявки направляйте по адресу:
105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.
Или электронной почтой: kolo@igromania.ru
Стоимость пересылки около 35 р.

Заказ также можно оформить на нашем сайте: *www.igromania.ru*

Москвичи могут оформить заказ на доставку книги и журналов на дом. Стоимость доставки от 20 р.